

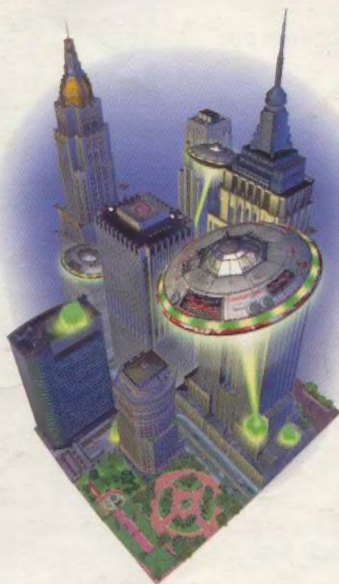
CEA MAI CĂUTATĂ REVISTĂ DE JOCURI DIN ROMÂNIA!

NR 14 - 76 PAGINI - CD - 24.000 LEI

Revista devoratorilor de jocuri

2

GAMING



SIM CITY 3000

X-WING ALLIANCE

AOE: RISE OF ROME

GABRIEL KNIGHT 3

MYTH 2: SOULBLIGHTER

BALDURS GATE

TONIC TROUBLE

PRINCE OF PERSIA 3D

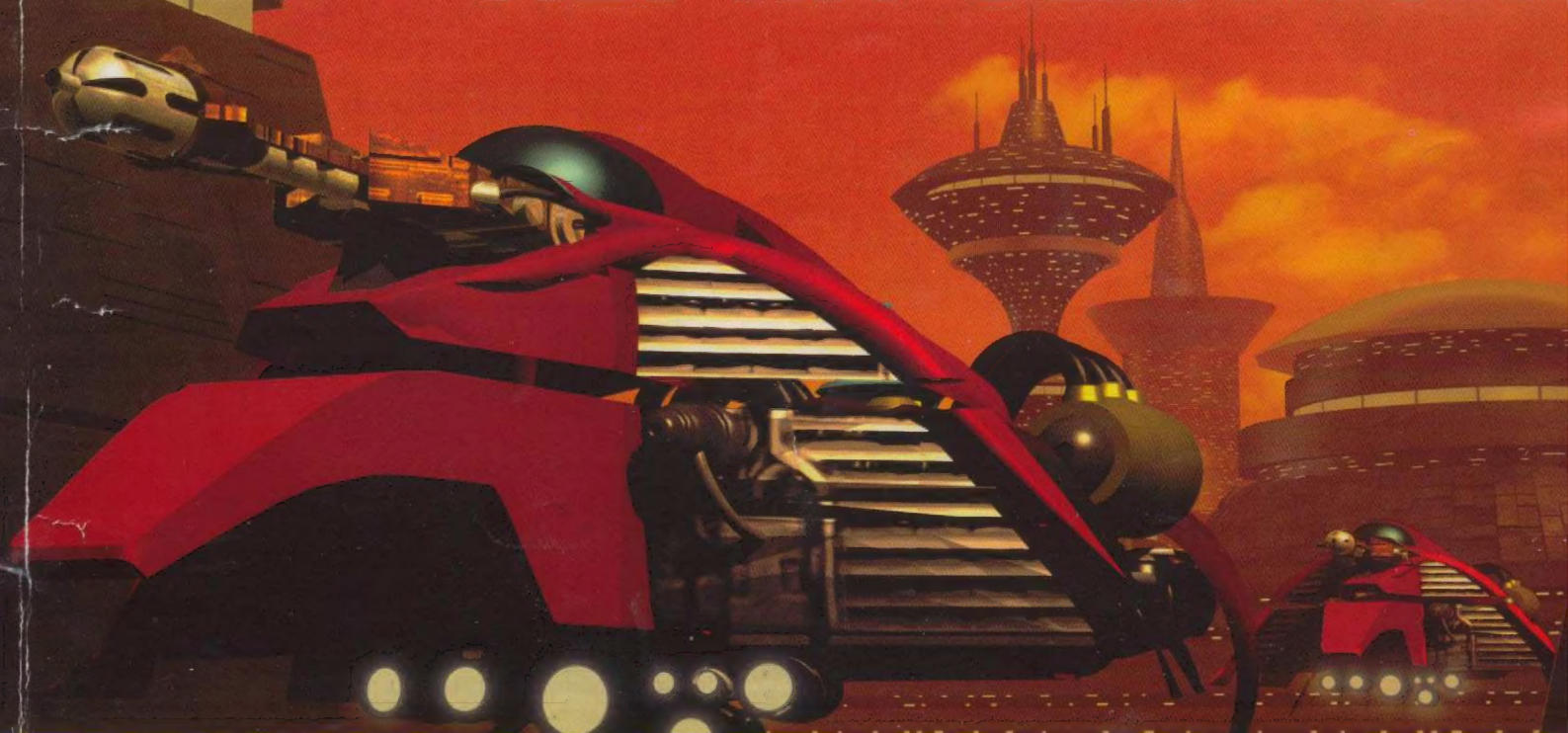
HOMEWORLD

TEAM FORTRESS 2

RESIDENT EVIL 2



ALPHA CENTAURI



AFILAȚI TOTUL: DESPRE CEA MAI BUNĂ CONSOLĂ DIN LUME: SONY PLAYSTATION JUCAȚI-VĂ

DE PE CD: NBA LIVE 99 - TOCA2 - COMMANDOS: BTCOD - CLOSE COMBAT 3 - PRO PILOT 99



CUPRINS

CANALUL DE STIRI

Lună de lună cele mai noi jocuri, cele mai proaspete știri

- 4 HERETIC 2 EP
- 5 NOX
- 6 ONI
- 7 PLAYSTATION
- 8 REBORN
- 11 NEED FOR SPEED 4

PRIMA IMPRESIE

Realizate după poze, informații și fler ziaristic!

- 14 CIVILIZATION: CALL TO POWER
Licența Civilization este acum la Activision. Sa vedem ce vor face.
- 16 X-WING ALLIANCE
Luptă încinsă și supremație economică. Radu Vasile, mic copil.
- 18 STURMOVIK
Un avion inovativ își primește jocul meritat

20 PRINCE OF PERSIA 3D

Alo, alo, prințul s-a întors după prânz, full 3D și fără dubii

22 HOMEWORLD

Strategie în spațiu de la nimeni altcineva decât Sierra

24 TEAM FORTRESS 2

Transformări ale engine-ului de Quake și realism dus la extrem

26 GABRIEL KNIGHT 3

A treia parte a seriei îmbina artistic macabru cu ciudatul.

28 BLACK AND WHITE

Un proiect ciudat venit de la creatorul Dungeon Keeper-ului

AVANPREMIERE

34 ALPHA CENTAURI

Sid Meier, din nou la nivel înalt cu un senzational joc de strategie

38 RESIDENT EVIL 2

Lumea în urma bombei atomice poate deveni mai ciudată ca acum

42 TONIC TROUBLE

Un joc foarte hoios de la maeștrii genului: Ubisoft

PREZENTARI

CD cu versiunea originală supus testului cu ciocanul PCG

44 RISE OF ROME

Update-pack-ul ce face legătura între AOE și AOE 2

46 TEST DRIVE 5

Un joc cu mașini. Și cam asta e tot de spus

48 MYTH 2

Aici da joc. Măcar pentru superbul sistem de vedere

52 BALDUR'S GATE

Un excelent RPG. Dar noi tot Diablo 2 așteptăm.

56 ASTEROIDS

Un nou remake de la Activision. De această dată cam slab

58 SIM CITY 3000

Foarte puține modificări față de ceea ce speram.

61 BIG RACE USA

Ce este cert e că pinball-urile au început să piardă teren

62 X-GAMES PRO BOARDER

Snowboard...dar nasol

VECHI SI BUNE

L-am ratat? Nici o problemă, uite-l puțin mai jos...

64 ARMY MEN

Soldatei de plastic într-un joc foarte ciudat

DIVERSE

30 WORLD CRAFT

Vrei Quake 2, ha? Fa-ți singur nivele atunci

66 CANALUL DE CHEAT

Commandos BTCOD, Sim City 3k Carmageddon 2, Delta Force

Adresă: St. N. Constantinescu 10
Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20
București 1, România

E-Mail: pcgaming@softnet.ro
Web: www.pcgaming.ro

NUMĂRUL 14

REDACTOR ȘEF • Camil Perian
ȘIRI • Cristian Smaranda
SIMULATOR • Dan Dimitrescu
CONSULTANT FINANCIAR • Silviu Petrescu
TEHNOREDACTARE • Sebastian Bob CPPKS

REDACTORI • Cristi Radu; Dragoș Inoan, Alex Bartic, Dan Marina, Marius Neacșa, Mihai Dobrică, Dan Antonescu

PROBLEME CD • 094265843
MARKETING • 092518533
PAGINĂ WEB • Softnet

PC Gaming (ISSN 1453-4398) este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Splaiul Unirii 74, București 4. Drepturile asupra numelui și siglei PC Gaming aparțin Romas Comercial SRL. Reproducerea parțială sau totală a textelor sau imaginilor din revistă fără acordul scris al firmei producătoare este interzisă și se pedepsește conform legilor.

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

HARDWARE

71 CE ESTE CU PLAYSTATION?

A avea PC sau consolă. Noi zicem PC dar asta nu înseamnă că nu putem afla totul despre cea mai bună consolă: Sony Playstation

PC GAMING CAUTĂ DISTRIBUITORI

PC GAMING este la ora actuală cea mai căutată revistă de jocuri din România. Gămeri din zeci de orașe de pe întreg cuprinsul țării citesc revista PC Gaming în fiecare lună. Din păcate însă nu toți au posibilitatea să o citească lunar iar mulți poate nici nu au avut ocazia să o vadă. De multe ori se întâmplă ca gămerii să fie privați 2 sau 3 luni la rând de revista lor favorită din cauză că nimeni nu o aduce în oraș.

Pentru a evita aceste probleme în viitor și a oferi oricărui pasionat de jocuri șansa de a citi lunar ghidul indispensabil oricărui pasionat de

jocuri PC Gaming caută distribuitori în toată țara.

Firmele interesate, trebuie să aibă o posibilitate reală de distribuție lunară a unui număr ridicat de reviste și vechime în domeniu distribuției de presă.

Este foarte importantă seriozitatea în preluarea revistei, interesul cititorilor netrebuind să fie nici măcar o dată neglijat.

Dacă îndepliniți aceste condiții și doriți să fiți distribuitori ai celei mai căutate reviste de jocuri din România, căutați-ne la telefon 092.518.533 pentru detalii suplimentare.





CÔMTEK
EXPOSITIONS

CERF

1 9 9 9

CEA MAI IMPORTANTĂ EXPOZIȚIE
ȘI CONFERINȚĂ INTERNAȚIONALĂ
DE TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI
COMUNICAȚII DIN ROMÂNIA

Ediția a 8-a
București, România
4-8 mai 1999

Vă irosiți timpul căutând de unul singur
distribuitori pentru echipamentele
dumneavoastră?

Aveți dificultăți în a găsi clienți cu mare putere de
cumpărare pentru produsele dumneavoastră?

Comtek vă oferă șansa de a-i întâlni pe toți aceștia
la CERF!

Organizată la puțin timp după CeBIT Hanovra, cea
mai mare expoziție europeană în acest domeniu,
CERF vă prezintă echipamente și tehnologii de
ultimă oră!

Nu pierdeți ocazia de a veni la CERF!

Pentru informații sunați acum la
tel: 231 18 82 / fax: 230 12 53; tel/fax: 230 62 81

Mare scandal

Ar trebui să ne mire că Sony și Nintendo s-au cam supărat când au aflat că domnul PC/Mac își trage emulator pentru ca toată lumea cu PC/Mac să poată să se distreze cu jocurile dumealor? Păi nu ne-ar

mira, zicem noi, și avem dreptate. Sony a intentat deja proces împotriva Connectix, care au oferit un emulator absolut complet de PlayStation pentru Mac (imediat a fost gata și emulatorul pentru PC, l-am testat și merge). Connectix a

răspuns simplu, e dreptul lor să ofere așa ceva, și dreptul clienților să și-l procure, chiar mai mult, nu au încetat să vândă acest produs. Acum vine rândul companiei Nintendo, proiectul UltraHLE (emulator de Nintendo pentru PC) este pus pe

"pauză" (pe Internet au apărut versiuni de UltraHLE care funcționează).

Subiectul este fierbinte, fără îndoială, este greu să afirmi că asemenea produse nu ar putea dauna companiilor ce lucrează pentru console.



HERETIC 2 EXPANSION PACK

Expansion Pack-ul pentru Heretic 2 este aproape gata. Iată câteva din principalele modificări aduse (vestile vin din partea unuia din beta testerii): Fuga. Acum se va putea fugi, cam cu de două ori viteză normală. Tornado este o nouă vrajă defensivă, excelentă în cazul în care vrei să o tunzi de la locul faptei, îi va lovi pe cei ce te urmăresc.

Block este un nou skill pentru staff. Dacă oponentul este la o distanță anume, iar tu stai pe loc, vei bloca automat loviturile (skillul este excelent pentru multiplayer deathmatch).



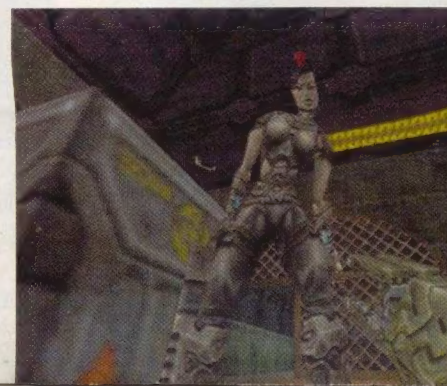
NAVY SEALS

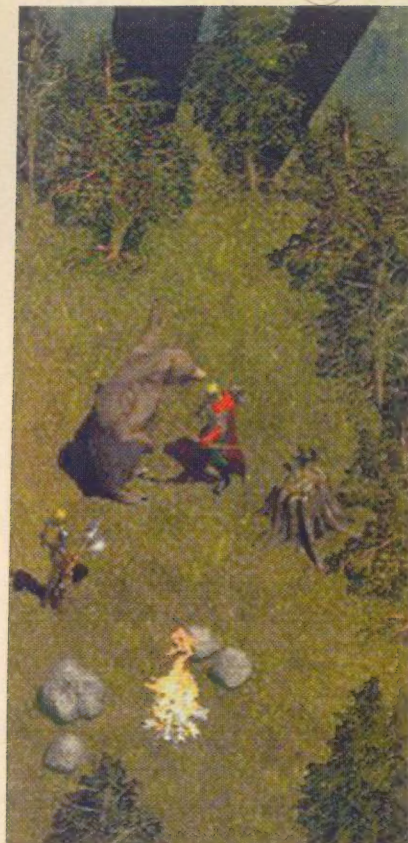
Despre Navy SEALs am mai vorbit, chiar am redat un mic "episod" făcut de noi într-un joc de multiplayer acum ceva mai mult timp. Dar acela folosea Quake (unu, nici măcar Quake 2). Iată că acum Navy SEALs folosește un engine 3D (ce am înțeles că are la baza engine-ul de la Unreal) ce oferă posibilitatea de a juca atât first person cât și third person view. Jocul va încerca să simuleze cât mai bine și realist tacticile, armele și echipamentele echipelor SEAL. Nu-i așa că vreți să vedeți cum va arăta?



DAIKATANA

Reprezentatul Eidos ce a inspectat stadiul în care se află jocul a afirmat că întreaga echipă lucrează la câte un episod odată, acum ei ajungând la ... episodul unu. Imediat după ce vor termina episodul unu, vor trece la episodul doi, și așa mai departe, ce e de neînțeles aici? Se mai ridică ceva întrebări despre soarta jocului, în urma celor câteva plecări ale programatorilor de la ION Storm, însă Eidos susține că DAIKATANA o duce cât se poate de bine și că probabil vom avea ceva concret prin aprilie sau mai.





NOX

Pentru al 3-lea trimestru din 1999, Westwood își propune să ofere un RPG medieval, pe nume NOX. La ce ne putem aștepta de la NOX? Combat intens, teritorii pline de mistere ce abia așteaptă a fi descoperite... Cu peste 100 de vrăji și arme, jucătorii pot crea destule tactici și combinații de luptă. Grafica oferă un nivel mare de detalii, iar vederea este de sus, ceea ce oferă șansa de a observa foarte bine ce se întâmplă în apropiere, dar nu prea mult din ce este un pic mai departe sau după un colț.

Environment-ul este interactiv, astfel încât putem muta bolovani pentru a bloca uși, aduce surse de lumină în camere întunecate, sparge pereți sau arunca apă peste focuri. În single player, veți străbate 3 țărâmură, întâlnind monștri și vrăjitori, în timp ce urmați firul unei interesante povești. Veți învăța 8 skill-uri în 3 școli de lupte: Red (tactici cu focul), Green (puterile naturii) și Blue (iluzia). NOX va oferi și 8 moduri de joc în multiplayer, incluzând: deathmatch, team play, melee (fiecare pentru el), capture the flag, king of the hill și altele. Jocurile multiplayer vor putea fi jucate pe Westwood Online.



KA-52 TEAM ALLIGATOR



Simis a anunțat că lucrează la Ka-52 Team Alligator, un nou simulator din seria Team Combat, de data asta urmărindu-se elicopterul rusesc de atac Ka-52. Jocul va fi publicat de GT Interactive și urmează să apară la sfârșitul anului.

Jocul va suferi îmbunătățiri la toate elementele cunoscute din Team Apache (în ceea ce privește echipa, întreținerea avioanelor, variabile de complexitate ce vor face jocul atractiv atât pentru novici cât și pentru avansați, și chiar campanii semi-dinamice în timp real). Elementele noi vor include misiuni multiplayer în mod cooperativ, management tactic și strategic avansat, AI superior și posibilitatea de a "umbra" la setările echipelor în afara campaniilor.

Ka-52 nu este un elicopter fictiv, este un fel de versiune "roșie" a aparatului american Apache Longbow. Astfel jocul este interesant și din punctul de vedere al comparației între elicopterele americane și rusești.

Ka-52 va folosi ultimul engine 3D de la Simis ("Daedalus") ce folosește poligoane și accelerare geometrică. Daedalus a fost realizat de la 0 de către Simis în 12 luni, folosind experiența pe care o căpătaseră din simulatoarele create de ei. Simis chiar promite că în Ka-52, dacă se va rula pe calculatoare puternice, nu se vor putea distinge poligoanele din care este alcătuit un model. În orice caz, Ka-52 va fi optimizat pentru tehnologiile SIMD (aka Katmai) și 3DNow!

Parintii Larei lucreaza in secret

S-ar putea spune că este o destul de ciudată afirmație, nu? Adică avem deja Tomb Raider III, și totuși încă mai este ceva secret?

Iată cum stau lucrurile: După realizarea jocului Tomb Raider II echipa inițială s-a "detașat" de la urmările Tomb Raider, deci momentan doar de la Tomb Raider 3, următoarele proiecte fiind încredințate unor oameni relativ noi pentru subiectul în cauză. Zvonurile că echipa originală ar lucra la o tehnologie nouă pentru același joc (sau mai exact un gen de joc asemanător) s-au dovedit a fi false.

Cu toate că atât Eidos cât și Core mențin tăcerea când este vorba de acest subiect, câteva lucruri sunt clare: nu se lucrează la încă un joc third-person. Sunt în lucru câteva jocuri de teapa Tomb Raider... dar nici unul din membrii ce au luat parte la prima apariție a Larei nu sunt implicați în așa ceva. Eidos spune că nimic nu este ferm stabilit, însă echipa lucrează la ceva. Suntem cu ochii pe ei.

Internet 10\$

La deschiderea contului dial-up **CU** primiți un internet card, un cont gratuit de e-mail, o broșura de configurare, un ghid "INTERNET" de 100 pag.

TRAFIC NELIMITAT
NOAPTEA

Taxi CARD

Detalii la 20.50.620
(numai pentru București)

Discount

o luna gratuit pentru un an platit in avans

Max CARD

29\$

MEDIA SAT
Dial-up

MEDIA SAT
Dial-up

MEDIA SAT
Dial-up

INTERNET CARD
Detalii la: 20.50.620

Gratuit:
Adresa e-mail
Internet-ghid de utilizare
Broșura de configurare
Expira în timpul zilei

Pe luna 10 h

Pe luna 10 h

Noaptea 24"-8"

Night CARD



Eagle Watch pe 162

Nici nu a apărut bine add-onul pentru Rainbow Six, ca MSN Gaming Zone l-a și făcut jucabil pe serviciul lor. Este un eveniment inedit pe Zone, iar Microsoft chiar a redus prețurile acest joc.

Baldur's Gate expandat

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast va continua primul titlu cu noi questuri și încercări pentru fani și va apare în această primăvara Ep-ul, vă va duce prin zone inedite pline de personaje

noi. Va fi vorba de o insulă de lângă regiunea Sword Coast. Scopul va fi de a ajunge pe insulă, de a explora și de ați descoperi secretele înainte ca ceva rău să se mai întâmple pe Sword Coast.

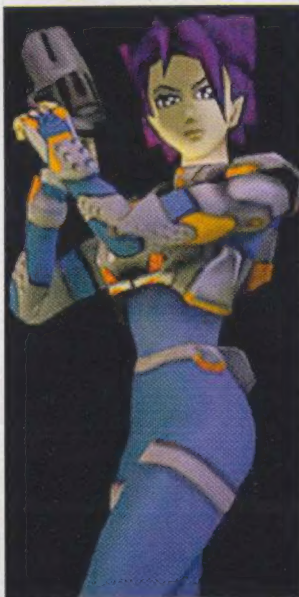
TANK...din nou

Am mai menționat câte ceva despre jocul la care lucrează cei de la Longbow Digital Arts. Jocul este făcut pentru OpenGL, iar imaginile vor să arate ce poate engine-ul pentru teren, ce folosește LOD (Level Of Detail). Pozele au fost realizate pe 29 ianuarie, și folosesc Detail Texturing pentru a evidenția detaliile terenului.

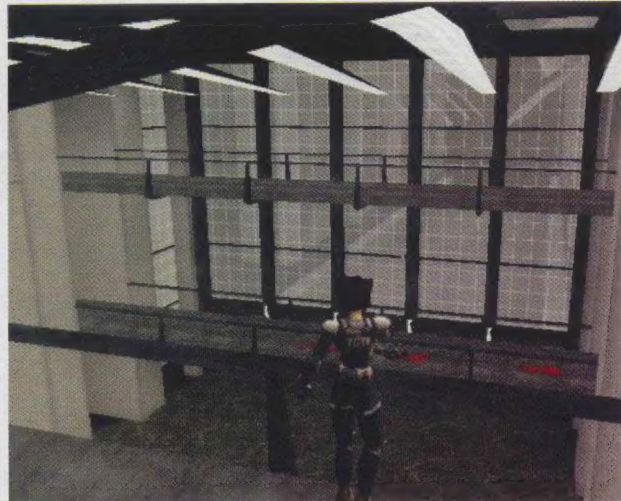


ONI

În 1999 un alt joc oferit de Bungie, pe lângă o nouă versiune din Myth: The Fallen Lords, va fi Oni (cu versiuni pentru Windows și MacOS). Oni este povestea unei femei, Konoko, membră în Techno Crimes Task Force (TCTF). În una din misiuni va descoperi vinovății de uciderea părinților ei, lucru ce îi va modifica sensibil atitudinea și chiar aspectul, jocul având o tentă psihologică: lupta dintre datorie și dorința de răzbunare. În japoneză, Oni înseamnă fantomă, demon, deci titlul s-ar traduce ca lupta dintre Konoko și "oni"-ii ei. Acțiunea jocului este localizată într-un viitor SF cu



tentă de manga (anime japonez), cu aromă de "La femme Nikita", "Ghost in the Shell" sau "Fists of Fury" (titluri de manga). Konoko evoluează pe parcursul jocului, abilitățile ei combative



se îmbunătățesc pe măsură ce ea și lumea ei devin mai periculoase.

Oni va încerca să scoată un nou concept: "full contact action", combinație între arte marțiale și lupte cu arme de foc, într-un joc third person view. Arma a rămas fără muniție? Uită de ia și ia-ți inamicul la suturi. Sau mai bine sari, lovește-l peste mîna, poate arma lui ajunge la tine dacă te miști îndeajuns de bine. Locul se aglomerează? Distruge luminile (a se citi sări cu piciorul în lustre), aruncă o grenadă și sări pe geam înainte ca întreaga cameră să

face boom.

Ultimele tehnologii vor fi folosite pentru a aduce realismul în aspectul jocului: lumini naturale, vopseaua pereților în care să se reflecte lumina, animație "interpolată" (personajul sare, se rostogolește, evită lovituri, toate într-o mișcare cursivă, neîntreruptă). Toate într-un univers urban 3D, creat cu ajutorul artiștilor manga și evident graficienilor 3D. Bungie va încerca prin Oni ca jucătorii să își pună din nou întrebarea "ce se mai poate face într-un joc".

BEST COMPUTERS

Magazin: Pasajul Lipscani (Bd. I.C. Bratianu)

COMPUTERE

IMPRIMANTE

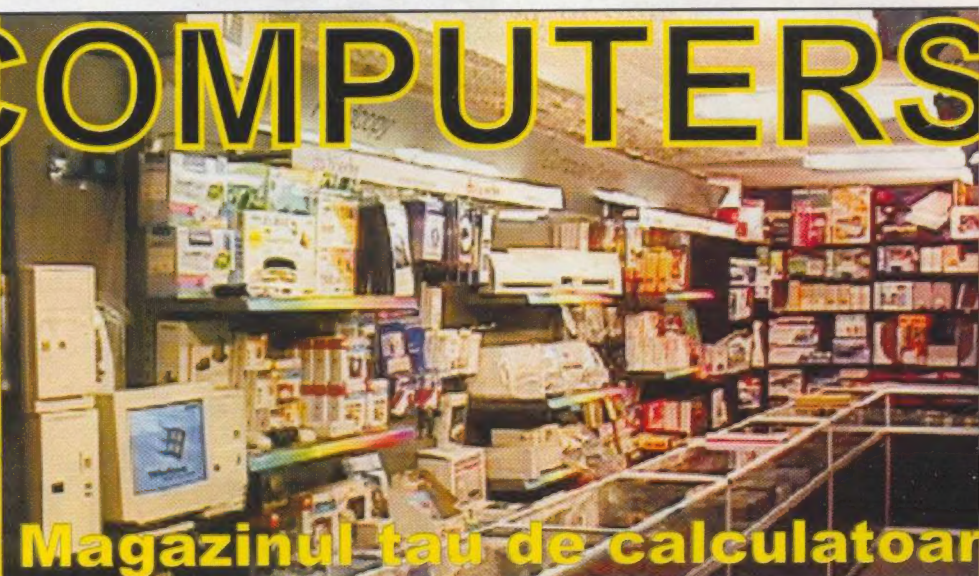
CONSUMABILE

MULTIMEDIA

SUBANSAMBLE

Tel. 092.566.510 / 092.556.510 Fax only: 01 679.5742

e-mail: best.computers@usa.net



Magazinul tau de calculatoare



CONCURS PLAYSTATION

Nume / Prenume: _____

Telefon: _____

Răspuns: _____

Aveți consolă Playstation?

Pentru a da un răspuns trebuie desigur și o întrebare. Cine este Ninja?

1. Umbra întunericului 2. Lumina bucuriei
3. Un cântăreț 4. Karate kid 35

Cîștigați un joc original **NINJA: SHADOW OF DARKNESS** pentru Play Station oferit de Revista PC Gaming (aștia suntem noi)

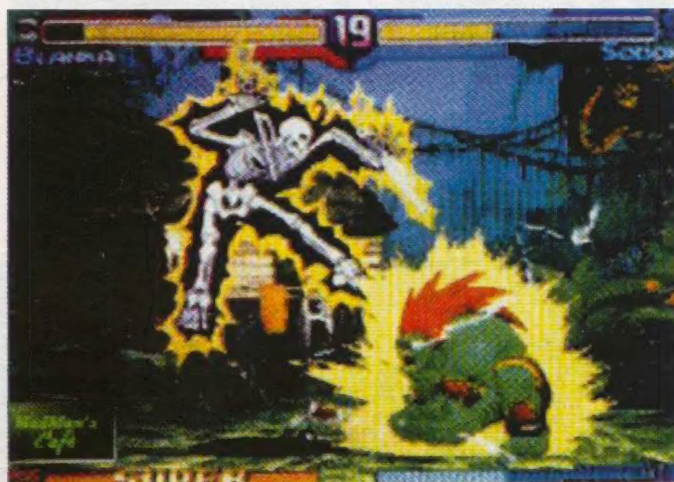


STREET FIGHTER ALPHA 3

Versiunea de Street Fighter Alpha 3 pentru PlayStation a avut un succes enorm în Japonia unde a fost oferită pentru prima dată de Capcom. Se pare că același succes ar putea fi realizat și în America însă aici sunt ceva probleme. Capcom așteaptă de la Sony ceva hardware și soft pentru ca programatorii să își facă treaba cum trebuie. Dacă acest lucru nu se va întâmpla, jocul va fi distribuit oricum în aprilie (adică fără PocketStation mode)

Dar câteva detalii despre joc.

Mai apropiați de el vor fi desigur cei care au jucat Street Fighter 2. Street Fighter Alpha 3 va avea 31 personaje (sunt incluse toate personajele din seria Street Fighter), clasici ca Ryu, Ken, Chun Li, dar și personaje noi: Cody, R. Mika (femeie wrestler ce seamănă izbitor cu Baby Spice) sau Karin Kuzuki, personaj preluat din manga japoneză ce are ceva de "discutat" cu școlărița Sakura. Apar și câteva personaje abandonate în seriile trecute: Cammy, Thunderhawk (american get beget), Dee Jay (fun disco)



Rollcage

Rollcage este un joc de curse realizat pentru PlayStation de Psygnosis.

Dar nu aceasta este știrea, nici că va fi disponibil în martie, ci am în colimator coloana sonoră a jocului, pe care

sunt incluse ceva din Fat Boy Slim (2 "slagare" de pe "You've come a long way baby"), EZ Rollers, Aphrodite, Hoax, Feestylers, și alții, numai muzică bună la volan. Pedala pînă la podea, băieți!

Lode pentru Nintendo

Lode Runner 3D apare și în versiunea pentru Nintendo 64, Infogrames va oferi jocul în această primăvară. Producătorii jocului Sunt Big Band Software. Puzzle-ul original apărut pentru

prima dată în 1983 are vîndute pînă acum peste 3,5 milioane de copii și a devenit rapid unul din cele mai populare jocuri pentru console în anii 80 și 90.

Noul titlu de la Infogrames va va

aventura în cinci lumi 3D (fiecare avînd 5 nivele, toate reprezentînd drumul lui Lode Runner de pe Pămînt la Pandora), cu sunet deasemenea 3D și cu camera dinamică cu control automat.

PLAYSTATION



CASTLEVANIA

Konami of America a terminat varianta pentru Nintendo 64 a jocului Castlevania. În plus este modificată povestea, schimbate personajele, iar environment-ul este 3D. În mare suntem obișnuiți cu intriga din genul asta de jocuri: un vampir mare (evident cu numele Dracula) care s-a trezit din somn și nu are ce face decât să sugă ... singele localnicilor. Luați locul lui Reinhardt Schneider, membru al familiei Belmont, ce se ocupă de mult cu vînatul vampirilor, sau al micuței Carrie Eastfield, care are, pe lângă cei 12 ani, mingii magice de foc și brățări (nu de jucarie). Fiecare personaj are povestea lui, abilități și secrete și obiecte speciale.

Printre primii 10

3DO Company anunță cu mîndrie că BattleTanx, action shooter-ul pentru console Nintendo, a ajuns între primele 10 la vînzări după campania făcută în decembrie. Campania publicitară a avut succes, însă a avut mare importanță și faptul că BattleTanx este primul simulator 3D de tancuri pentru Nintendo 64.



TribesGL

Cei ce au TNT și sunt pasionați de Tribes în mod sigur așteptau pentru acest joc suport pentru OpenGL. Nels Bruckner de la Dynamix a răspuns celor de la nvidia dimmension,

asigurându-i astfel pe toți cei interesați că lucrul merge bine pentru patchul de OpenGL. Pentru confirmare și pentru cei mai sceptici, iată și dovada în sfinja: un screenshot luat din Tribes pe OpenGL.

Road Wars

Intense Entertainment oferă Road Wars, un joc de combat auto, pe un scenariu fictiv al unei lumi în care mai există doar un

singur sport, de curse extreme. Road Wars va avea 12 personaje diferite, fiecare cu mașina lui și opt combinații de trasee. Se va putea juca în Season Race,

cursele câștigate însemnând bani pentru upgrade-uri și reparații (un fel de campionat), sau curse de single și multiplayer.

F16 TOT AGRESIV

Bethesda Softworks a achiziționat drepturile pentru realizarea unui simulatorului F16:

Aggressor despre care v-am mai informat în numerele anterioare.

Planurile de realizare sunt atât de realiste încât se spune că a fost necesar ca anumite amănunte de ordin militar să fie scoase din joc.

F16: Aggressor va include 40 de misiuni localizate geografic în Africa (vă dați seama ce terenuri și ce detalii vor fi aici).

Un AI complex va va pune față în față cu inamici: avioane, tancuri, elicoptere și alte echipamente de sol. Aggressor va fi programat de experți în simulatoare și testat de US Air Force și US Navy, dorindu-se simulatorul cel mai apropiat de sistemul fly-by-wire de pe Falcon.

Jocul va avea evident și suport multiplayer pentru LAN și Internet, pentru jocuri cooperative sau deathmatch. Curând va fi deschis un site oficial (www.f16-aggressor.com)



REBORN

REBORN este un joc de acțiune și aventură 3D la care lucrează Neverlab. Reborn are o temă SF, este rapid ca mod de joc, și cu tente cinematice. Nivelele variază de la zone urbane la lumi subterane și largi spații exterioare, iar armele sunt prezente într-o gamă largă, în mare parte axate pe putere mare de foc și explozive. De asemenea jocul va include și vehicule de teren și zburătoare. Reborn folosește un engine numit "Geometric Computing" care are suport OpenGL, Direct 3D și Glide.

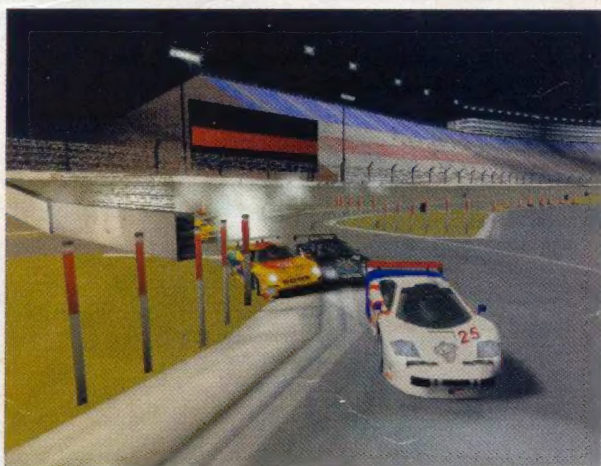


SPORTS CAR GT

Sports Car GT este un simulator auto ce va fi oferit de EA Sports, ce are la bază imagini renderuite 3D pentru a oferi senzații tari jucătorilor. Vor fi incluse efecte meteo ce vor afecta acțiunea jocului (ploaie, etc), sau posibilitatea de a alege la

ce oră să aibe loc cursa.

Sports Car GT va oferi posibilitatea pilotării a peste 45 mașini, printre care: Callaway C7 & C12, BMW M3, Saleen Mustang, Panoz GTR1, McLaren F1 GTR, Mercedes CLK GTR, Vector M12.



CÂȘTIGAȚI JOCUL ARMY MEN ȘI ÎN PLUS 3 TRICOURI ORIGINALE CU SIGLA UBISOFT!

ÎNTREBARE: CE FEL DE SOLDAȚI SUNT CEI CU CARE JOCI ÎN ARMY MEN?

Pentru a participa la concurs, răspundeți la întrebarea de mai sus, completați răspunsul, alături de datele personale pe acest talon și aruncați-l într-un plic pe care este trecută adresa redacției.

Nume _____
Prenume _____
Telefon _____
Răspuns _____

Se acceptă mai multe taloane, doar dacă sunt originale. Data limită a concursului este reprezentată de data de apariție pe piață a numărului 15 PC Gaming



Adresa: Șos. Panduri nr. 31, bl. P2, ap. 25
Tel/fax: 411.10.45, tel: 094/35.10.25
E-mail: sserban@ubisoft.ro

CE AI FACUT ÎN ULTIMII 5 ANI?

Te simți frustrat? Ai făcut ceva interesant și vrei ca oamenii pasionați de jocuri din România să vadă ce ai făcut tu? Nimic mai simplu. Trimite-le la noi și vor fi puse pe CD-ul revistei. Peste 2 numere, CD-ul PCG cu pricina va găzdui ceea ce voi ne-ați trimis sub formă de creații proprii.

Ce vă rugăm noi sunt următoarele: ceea ce trimiteți trebuie să se încadreze în categoriile și să respecte condițiile menționate în partea dreaptă pentru a fi luate în calcul și a fi puse pe CD. Trimite-ți urgent!

MOD DE TRIMITERE:

A. Dischete prin poșta

B. E-mail:

pcgaming@softnet.ro, dacă fișierul are maxim 500k.

C. Telepatie - însă nu garantăm recepționarea

CATEGORII:

A. Nivele de jocuri pentru

1. Quake
2. Quake 2
3. Half Life
4. Starcraft
5. Unreal

1. Ceea ce trimiteți să fie arhivat ca fișier self extracting și să aibă un nume reprezentativ

2. Pe lângă programul efectiv, arhiva trebuie să mai conțină un fișier text unde să fie descris ce reprezintă ceea ce ați trimis și datele voastre personale.

3. Să luați premiile oferite prin tragere la sorti.

B. Demo-uri - programare

1. C++
2. Assembler

B. Alte chestii

1. Jocuri
2. Utilitare

CE AI FACUT ÎN ULTIMII 5 ANI?

AL DOILEA MDK

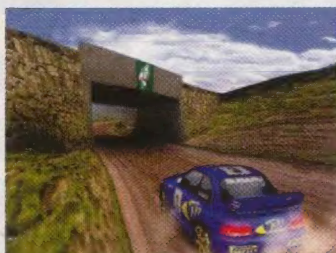
Bioware, cei care au lansat recent Baldur's Gate, au oferit ceva informații despre MDK2, la care se lucrează acum (desigur nu cred că există cineva pe care MDK sa-l fi lasat indiferent).

Cea mai importantă chestiune ar fi noul engine folosit, Omen Engine, ce va oferi în joc lumini dinamice, atît pentru personaje cît și pentru "decoruri".

Nivelele vor avea parte de o geometrie liberă, fiind construite nu numai din poligoane, cît și din părți dinamice și animate.

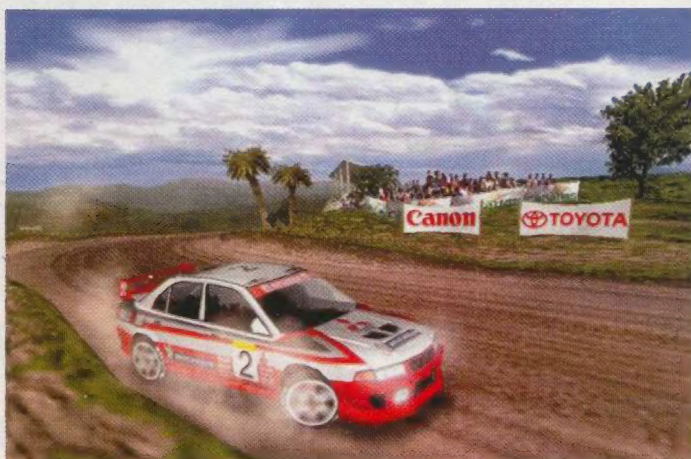
Litera de lege va fi și realismul, engine-ul urmînd să respecte destul de îndeaproape legile fizicii (alea de început să le învățăm în liceu, dar nimeni nu e atent), și mai mult, să se poată interacționa cu elementele din nivel în mod realist.

RALLY MASTERS: RACE OF CHAMPIONS



Digital Illusions, cei ce sunt responsabili de Motorhead, rămîn în domeniul lor și oferă ceva imagini din următorul lor joc, Rally Masters: Race of Champions.

De arătat arată foarte bine, evident cu ceva plăcă serioasă, să sperăm că va fi ceva mai mult ca joc decît anteriorul lor joc, plicticosul Motorhead...



TOMB RAIDER 3 E MULT MAI MIC

Ați avut ocazia nu mai devreme de numărul trecut să citiți prezentarea jocului Tomb Raider 3. Articolul pe ansamblu denota asemănările dintre Tomb Raider 3 și producțiile anterioare ale seriei și faptul că acest joc nu prea aduce nimic nou, deosebit, interesant sau atractiv. Ce probabil v-a mirat a fost imensul scor de 84 pe care l-a primit. Cum a ajuns acolo, nici noi nu știm. Cert este că scorul jocului, pe care redactorul nostru l-a oferit atunci, și care este valabil, corect și va rămîne pe eternitate asta modestul 68, pe care însă jocul îl merita.



BRAIN REGAIN

Nemira Media și Fundația DEC Nemira își propun în cadrul programului de sprijinire al tinerilor creatori *brain drain/brain regain* să susțină proiecte în domeniile: proiectarea jocurilor PC, editare produse multimedia, publicații electronice. Vor fi coopțați în proiectele Nemirei Media sau sprijiniți de fundația DEC Nemira graficieni,

programatori, scriitori.

Principalul scop este stoparea fenomenului *brain drain*, prin atragerea prin atragerea tinerilor talentați în programe autohtone care să permită dezvoltarea lor profesională în condiții de trai cît mai bune. Proiecte pot depune și tinerii plecați deja din țară și dornici să se întoarcă în România dacă li se oferă condiții similare celor din occident. Informații suplimentare se pot obține la tel 2228916.

2D si comic

De la TopWare, aflam că se lucrează la un joc de aventură 2D comic, "Galador". Localizată în teritoriul Germaniei, povestea fantastică a jocului are ca personaj principal un erou timid care este transformat de către un vrăjitor în print, care trebuie să se întoarcă înapoi la identitatea lui inițială.

Pe drumul său de întoarcere dă peste un alt vrăjitor, care îl face urs, apoi întâlnește "Eroina Mascată" și contele Vampir. Povestea este creată de cunoscutul scriitor Jacek Piekara (drept să spun, mare nemilos, să facă atâtea bietului om...).

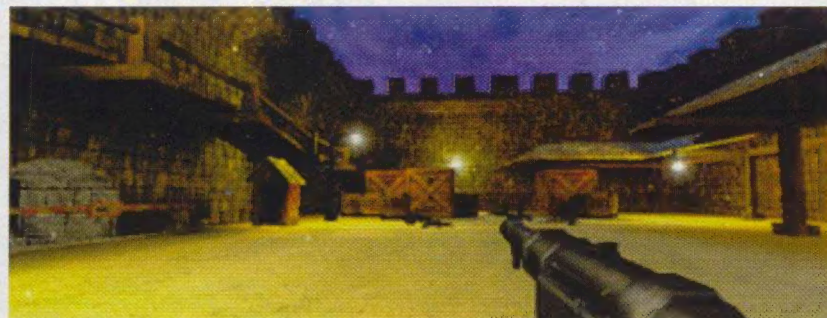
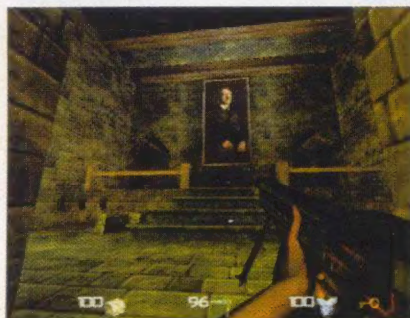
K&M Mission Pack

TopWare va oferi în martie Knights & Merchants mission CD. Vor fi 15 noi misiuni; 2 noi structuri; 2 noi trupe militare; o ocupație nouă; peștele ca resursă; și arhitectura terenului mult îmbunătățită față de versiunea originală a jocului.

System Shock 2 chat

Irrational Games, cei răspunzători de System Shock 2, au deschis un canal pe IRC, pentru discuții, evident, pe tema acestui joc. Pagina oficială despre

System Shock 2 este <http://www.systemshock2.com/>, iar canalul de IRC se numește "#System'Shock'2" (folosiți orice client uzual de irc, cum ar fi mIRC).



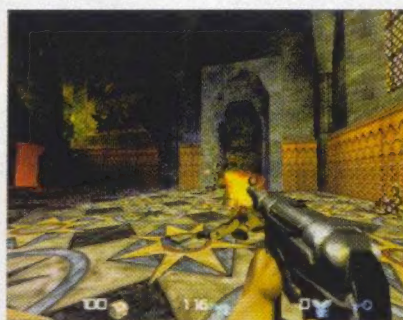
MORTYR

Sebastian Mortyr. 33 ani. Călător în timp. Specializări: Arme, explozive, comunicații. Personaj principal într-un nou joc de la Interactive Magic. Mortyr este un joc după un scenariu "ce ar fi dacă ...?". Dacă naști ar fi câștigat războiul, Jorgen Mortyr, ofițer nazist și el, crede că pământul este prins într-o realitate alternativă care nu ar fi trebuit să se întâmple și descoperă QFD (Quantum Folder Device), un fel de mașină a timpului, pe care naștii au folosit-o pentru a schimba cursul istoriei. Fiul său, Sebastian, va trebui să folosească mașina și să se întoarcă în timp, pentru a rescrie istoria. Scopul jocului este de a evoca atmosfera

Germaniei din anii 40, inclusiv armele fiind folosite în acest sens. Efectul este diferit, fără însă a aduce prejudicii graficii convenite unui first person shooter. Atenție a fost acordată AI-ului inamicilor, fiind de preferat de acum mai puțini monștri dar ceva mai inteligenți. Mortyr are ceva influențe la capitoul AI de la Half-Life.

Pentru jocul în multiplayer, pe lângă

clasicele deathmatch și capture the flag, Mortyr va include încă două modalități de joc cooperativ: două echipe umane sau lupta cu o echipă controlată de calculator. Concluzia care poate fi trasă este că Mortyr nu este un shooter revoluționar, însă probabil nici nu se vrea unul. De un lucru suntem siguri, cine a gustat din Wolfenstein 3D în mod sigur va fi interesat de acest joc.



MEGA CONCURS



CÎȘTIGAȚI O PLACĂ VIDEO DIAMOND MONSTER VOODOO 2 - 8 MEGA OFERITĂ DE ENTER COMPUTERS

Pentru a participa la concurs, răspundeți cât mai ritmat la întrebarea de mai jos, completați răspunsul pe o carte poștală după modelul de mai jos: Nume/Prenume/Telefon/Răspuns și trimiteți-o pe adresa redacției.

ÎNTREBARE: CARE VI SE PARE VOUĂ CĂ ESTE RIMA CARE SE POTRIVEȘTE CEL MAI BINE LA VERSURILE URMĂTOARE?

**Firma Enter a venit
Voodoo 2 a oferit
Dacă eu l-aș câștiga**

Cînd vei trimite răspunsul pe o carte poștală nu uita să specifice: **Numele / Prenumele / Adresa / Telefonul** și desigur, **Rima** cea mai potrivită pe care o poți tu realiza cu cele 3 versuri din partea stîngă.

Data limită a concursului este reprezentată de data de apariție pe piață a numărului 15 PC Gaming



Schimbarea imaginii poate fi uneori neașteptată. Alteori poți să o aștepti și să nu vină. Acum ai însă șansa să transformi o banală imagine alb negru într-o explozie de culoare și accelerare grafică cu un senzațional Voodoo 2 Diamond Monster de la firma Enter



ENTER
COMPUTERS ELECTRONICS

Str Jules Michelet 9 659 75 50
Tel: 659 75 20 E-Mail: enter@fx.ro



KINGPIN



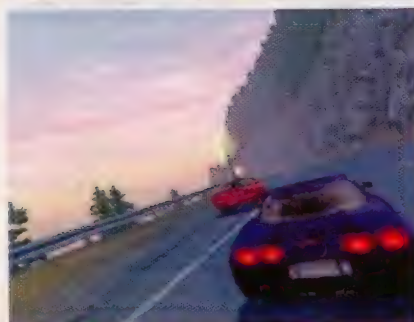
NEED FOR SPEED 4

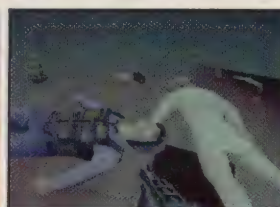
NFS 4 nu va reprezenta doar o cifra nouă. Va fi un nou engine ce permite îmbunătățirea graficii, realismului și a inteligenței artificiale.

Veți putea concura cu două noi mașini față de versiunea anterioară: Ford Falcon XR8 și Holden HSV GTS iar pentru ca totul să fie mai spectaculos un nou mod de

cursă vă va permite să puneți propria mașină ca trofeu pentru cel ce va câștiga întrecerea. Alături de aceste 2 vehicule vor mai apărea BMW-uri, Trans Am și Porsche.

Va fi de asemenea îmbunătățit și modul de ciocnire, distrugerea mult mai detaliată a mașinii sporind spectaculozitatea jocului și a întrecerii.





LOC	TEN	NUME JOC	TIP JOC	TIMP	SCOR	PREZ	DISTRIB.
1 (4)	▲	NEED FOR SPEED 3	Driving	3	93	11	Best Comp
2 (1)	▼	STARCRAFT	RTS	6	90	7	Cendant
3 (5)	▲	HALF LIFE	3D Shooter	1	97	11	Cendant
4 (9)	▲	COMAMANDOS: BEL	RTT	6	95	9	Eidos
5 (2)	▼	CARMAGEDDON 2	Driving	1	92	12	SCI
6 (-)	▲	FIFA 99	Sport	-	93	12	Best Comp
7 (6)	▼	QUAKE 2	3D Shooter	6	-	-	Activision
8 (7)	▼	CAESAR III	RTS	3	89	12	Cendant
9 (-)	▲	TOMB RAIDER 3	Action/Adv	-	68	13	Eidos
10 (-)	●	FALLOUT 2	RPG	1	95	12	GTInteract.



TOPUL REDACȚIEI

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	QUAKE2	3D Shooter	-
2	ALIENS VERSUS PREDATOR	3D Shooter	-
3	BALDUR'S GATE	RPG	90
4	HALF LIFE	3D Shooter	97
5	DELTA FORCE	3D Shooter	-

TEN - Tendința jocului în top
TIMP - Numărul de luni în top
PREZ - Numărul în care a fost prezentat
DEMO - Numărul în care este demo-ul

Pentru a participa la topul lunii, este necesar și suficient să decupați acest talon, să completați pe el primele voastre 5 cele mai jucate jocuri ale ultimei luni și detaliile personale și să îl trimiteți pe adresa redacției

Nume & Prenume:

Joc favorit all time:



TOPUL VÎNZĂRILOR

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	FIFA 99	Sport	93
2	X-FILES	Adventure	65
3	SIX OF THE BEST	Adv/Arc/Sim	-
4	TRESPASSER	3D Shooter	90
5	HALF LIFE	3D Shooter	97

În sfârșit! Starcraft a părăsit locul 1 din topul celor mai jucate jocuri. E drept că a căzut, însă surpriza este că numai 1 vot a despărțit Need for Speed 3 de Starcraft deci luna viitoare poate vom asista (sau nu) la revenirea Starcraft-ului în pole position. Luna acesta numai 2 intrări în top, FIFA 99, cel mai bun joc de fotbal și modestul Tomb Raider 3.

Locul 1

Locul 2

Locul 3

Locul 4

Locul 5

PC GAMING.EXE

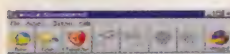
PESTE 30 DEMOURI/PATCHURI/UTILITARE

CUM PORNEȘTE

Luati CD-ul în mîna dreaptă. Cu mîna stînga apăsați butonul de la CD-ROM pentru a-l deschide. Puneți CD-ul din mîna dreaptă în drive, cu fața cu desen în sus. Scoateți degetul din CD. Apăsați cu oricare dintre mîini butonul de la CD-ROM pentru a-l închide. Așteptați puțin. Folosind Windows Explorer-ul duceți-vă pe drive-ul care reprezintă CD-ROM-ul. Executați un dublu-click pe numele de cdgaming.exe. Dacă așa nu ați nimerit, după ce introduceți CD-ul și închideți drive-ul dați din Windows START apoi RUN și scrieți litera CD-ROM drive-ului vostru urmată de : \cdgaming.exe De exemplu dacă CD-ROM drive-ul vostru este D scrieți la RUN D:\cdgaming.exe Dacă tot nu ați reușit încă...

UTILITARE

3DMARK
ANTIVIRAL TOOLKIT
DIRECTX 6.1
GETRIGHT
HYPERSNAP
ICQ
MEDIA PLAYER
NETSCAPE
SMACKER
TIRTANIUM
WINRAR
WINZIP



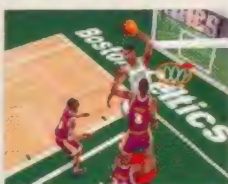
WINZIPSE

DEMO

EXCESSIVE SPEED

GRUNTZ

LINKS 99
NBA LIVE 99



ATHENA
CLOSE COMBAT 3
COMMANDOS:
BTCOD
THE LOST CONTINENT
PRO PILOT 99
QFG 5
TOCA 2



XPLANE

PATCH

BALDUR'S GATE
DEAR HUNTER 2



RAILROAD TYCOON
GANGSTERS
FORSKEN
NFS 3
DESCENT 3
PRO PILOT 99
LUFTWAFFE
COMMANDER

FILME

HOMEWORLD
DIABLO 2

VĂ RECOMANDĂM DEMO-URILE



NBA LIVE 99

Super sport la superlativ. NBA Live 99 continuă seria NBA a firmei Electronic Arts într-un mod strălucit. În continuare în joc se pune accentul pe viteză, pase și faza rapide și nu în ultimul rînd spectacol.



CLOSE COMBAT 3

Jocul se axează pe invazia Uniunii Sovietice de către germani începînd din 1941 și terminîndu-se cu căderea Berlinului în 1945. Lungimea campaniei în joc va fi de nu mai puțin de 4 ani!



COMMANDOS: BTCOD

Europa de Est, Grecia și Germania sunt locurile unde trebuie să termin treaba începută în jocul anterior. De această dată ei sunt așteptați cu unitați Panzer și Luftwaffe deci viața nu mai este ușoară

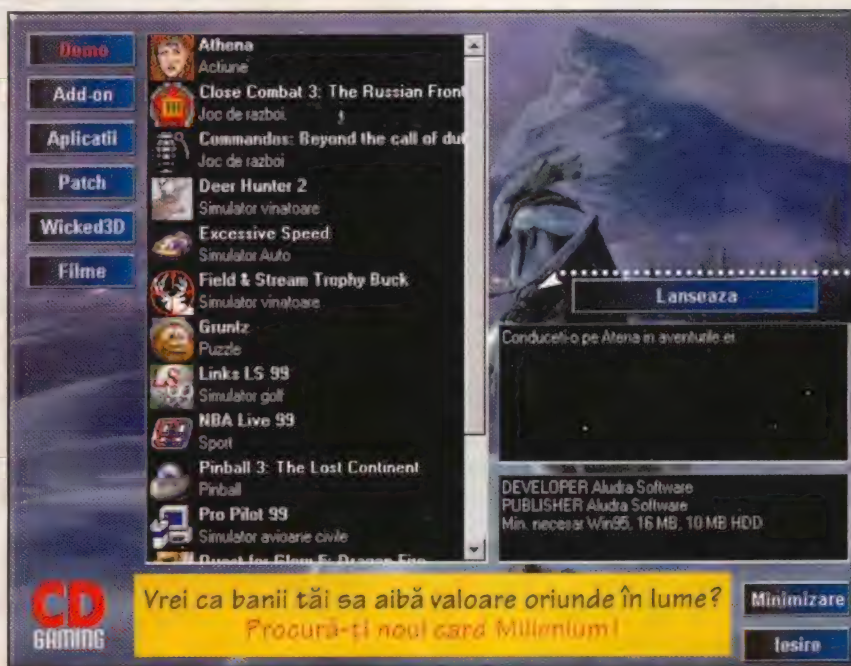


TOCA 2

Demo-ul vă permite să jucați 3 tururi single race pe circuitul Croft fie cu Honda fie cu Ford. Sunetul, grafica sunt perfect setabile din cadrul meniului. Poate fi deasemenea înregistrat parcursul.

DE AICI ACTIVĂȚI

Fiecare buton din partea stîngă a browser-ului denumește una dintre secțiunile specifice din cadrul său. Astfel, prin apăsarea butonului DEMO va fi activată selecția de demo-uri în cadrul ferestrei centrale. Butonul APLICAȚII va aduce în centru programele utilitare de grafică, sunet sau altele care sunt prezente pe acest CD. Butonul PATCH vorbește de la sine despre întreținerea sa, dîndu-vă posibilitatea de a instala mini-îmbunătățiri la jocurile voastre favorite. La Filme veți putea vedea 2 filme, unul al jocului Homeworld iar altul al foarte așteptatului Diablo 2 (doar că e în germană)



În acest loc sunt prezentate imagini din jocul, utilitarul sau add-on-ul care este selectat. Dacă dați click pe această imagine va fi expusă una mult mai mare

Apăsînd pe aceste butoane puteți vizualiza alte imagini

De aici se lansează programul de instalare al aplicației selectate

Text care vă informează, cit de cit, asupra aplicației pe care ați selectat-o

Un buton foarte folositor să treceți browser-ul în background în loc să-l închideți

Se apasă înainte de culcare

Vrei ca banii tăi să aibă valoare oriunde în lume?
Procură-ți noul card Millennium!

Minimizare
Iesire

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Distribuitor: Activision
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: Civilization
Redactor: Cristi Radu

"Conceptul jocului a rămas același: de la o mână de oameni neajutorați din comuna primitivă, prin descoperiri științifice și tactici militare, economice sau politice, se urmărește crearea unui imperiu prosper gata pentru cucerirea spațiului"

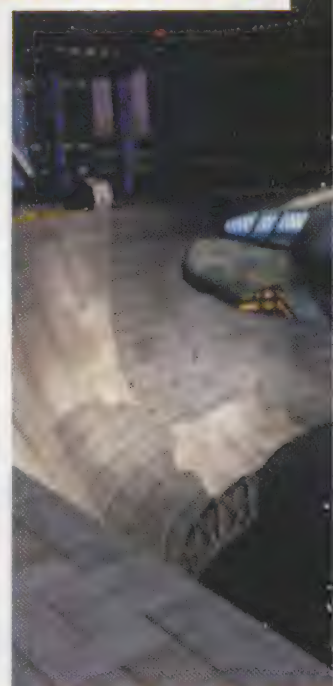
Activision deține licența pentru numele și conținutul jocului Civilization. În urma unui îndelungat proces dintre Activision și Sid Meier, Activision a hotărât ca a sosit vremea să valorifice asul din mîneacă. S-a format o echipă nouă condusă de o femeie programator Cecilia Barajas, care speră să mențină renumele jocului Civilizations cel puțin la același nivel la care am fost obișnuiți. Pentru a atinge acest deziderat, Barajas a introdus o mulțime de elemente originale, nealterînd însă elementele distincte ale seriei Civilization, cu care acesta se confunda în realitate.

Conceptul jocului a rămas același: de la o mîna

de oameni neajutorați din comuna primitivă, prin descoperiri științifice și tactici militare, economice sau politice, se urmărește crearea unui imperiu prosper gata pentru cucerirea spațiului. Desigur că acest deziderat nu este simplu de atins deoarece computerul, prin intermediul coloniilor sale încearcă prin orice mijloace să te împiedice în planurile tale evoluționiste, el însuși urmărind supremația. Aspectul grafic a rămas aproape neschimbat față de Civilization 2 conform principiului dacă nu-i stricăc nu-l repară. Bineînțeles că au fost adăugate unități noi și aspectul general a fost reactualizat pentru standardele începutului de mileniu însă s-a lucrat cu

dezideratul funcționalității ca prim element luat în considerare.

Harta este văzută dintr-o perspectivă izometrică, pseudo-3D, fiind în primul rînd funcțională. Modalitatea de joc rămîne în continuare pe turn-uri deoarece un sistem real-time nu ar permite timp suficient de gîndire pentru evaluarea situației și planificarea strategiilor și tacticilor. De altfel chiar Cecilia Barajas spune că a urmărit două lucruri pentru a face Civilizations: Call to Power mai atractiv. În primul rînd s-au marit posibilitățile de dezvoltare ale imperiului prin diverse metode: militare, economice, politice sau chiar religioase. În al doilea rînd sunt oferite mai multe





variante de strategii de dezvoltare iar finalul este întotdeauna incert. Însă noutățile introduse de Civilization: Call to Power sunt cel mai evidente în interfața mult îmbunătățită. Astfel fereastra de modificare a proprietăților și funcționalității orașelor a fost mult îmbunătățită în plus adăugându-se elemente noi.

Tot în această idee, de a crea o grafică cât mai funcțională unitățile sunt mult mai bine animate, în funcție de direcția în care se mișcă, iar în timpul luptelor acestea reflectă starea în care se află. Un lucru foarte util este modalitatea de reprezentare a gradului de experiență a unităților. Cele care au mai multa experiență sunt mai masive, spre deosebire de cele neexperimentate.

Tot ca o noutate, într-un fel așteptată, este adăugarea a încă o mie de ani de dezvoltare tehnologică și politică. Finalul nu mai este reprezentat doar de ieșirea omului în spațiu ci de colonizarea lui și descoperirea unei rase extraterestre. Soarta viitorului depinde însă în mare măsură de tine, acesta putând foarte bine să fie negru și apăsător în genul celui din Blade Runner dacă ecologia nu te-a interesat prea mult sau din contra se poate ajunge la un final de tip StarTrek în care toată lumea trăiește în armonie ca rezultat al modului democratic în care au fost conduse națiunile.

O abordare oarecum diferită față de Alpha Centauri, care este desigur rivalul cel mai evident pentru Civilization: Call to Power, este evidentă când se observă rolul decisiv pe care îl are folosirea mouse-ului. Acesta este folosit în mod aproape exclusiv pentru comanda unităților, care pot fi chiar grupate într-un mod foarte asemănător cu cel din jocurile de genul Starcraft, pentru a conduce atacuri de o forță mai mare. Rămâne de văzut dacă această variantă este cea adecvată, deoarece cu siguranță nu este și cea mai rapidă.

Tot un împrumut de la jocurile de strategie real-time este și numărul mare de unități totuși unice în diversitatea lor. Ideea producătorilor este aceea de a oferi chiar o serie de scule pentru a modifica și a crea unități noi. Multitudinea de posibilități care se deschid prin această impresiionantă avalanșă de unități poate fi cu adevărat apreciată doar în modul multi-player pe care Civilization: Call To Power îl suportă ca orice joc al anului 1999.

Alte elemente noi introduse sunt dezvaluite de posibilitatea colonizării marilor și spațiului. Spațiul este văzut ca o patură cenușie suprapusă hărții propriu-zise. Bazele construite în spațiu sunt mult mai scumpe însă unitățile produse aici au o putere de

foc mult mai mare, se mișcă mai ușor datorită lipsei atmosferei și pot ataca baze terestre.

Pe același principiu funcționează și suprafața mării pe care se pot construi, dacă ai descoperit tehnologia necesară, orașe și tunele de transport. Cu ajutorul acestor tunele se poate face foarte ușor transportul trupelor între continente însă dacă inamicul posedă cunoștințele necesare le poate sabota lăsându-ți prețioasele trupe fără aer.

Posibilitățile economice sunt și ele mult mai bogate decât în Civilization 2. Toate resursele sunt vizibile pe hartă, un oraș puțind avea la un moment dat chiar monopolul asupra unor produse. Monopol înseamnă stabilirea prețului la bunul plac și deci câștiguri în consecință. Se pot deschide rute economice între orașe aparținând unor națiuni diferite. Iar pe aceste rute chiar sunt reprezentate caravanele care transporta marfurile dintr-un motiv foarte simplu: acestea pot fi atacate și pradate de valorile pe care le transporta fără ca aceasta să însemne o declarație de război...

Rămâne de văzut cât succes va avea însă Civilization: Call to Power având în vedere concurența puternică din partea lui Sid Meier care lansează Alpha Centauri cam în aceeași perioadă.





X-WING: ALLIANCE

Distribuitor: Activision

Tip joc: Sim spațiu

Seamănă cu: Balance of Power

Redactor: Marius Neacșa

"Poveste XWA urmărește două cursuri paralele. Componenta principală este legată de continuarea luptei Alianței Rebele după înfrângerea suferită în Batalia de pe planeta înghețată Hoth. Cea de a doua parte privește lupta pentru supremație economică între două familii rivale"

Nici nu s-au răcit bine blasterele după recente evenimente din universul Star Wars ce au avut loc pe durata serviciului sub culorile Rogue Squadron (PCG#11), nici nu a trecut macar un sfert din vacanța bine meritată la care te gîndeai de fiecare dată cînd terminai o misiune, ca ești iarăși chemat la datorie. Noua încercare se numește X-Wing Alliance și este o producție LucasArts în colaborare cu cei care au realizat succesul X-Wing vs Tie Fighter: Totally Games. Se continuă astfel această serie cu un nou sosît care se spera să fie deasupra tuturor.

STORY LINE

Povestea XWA urmărește două cursuri paralele. Componenta principală este legată de continuarea luptei Alianței Rebele după înfrângerea suferită în Batalia de pe planeta înghețată Hoth. Cea de a doua parte privește lupta pentru supremație economică între două familii rivale, lupta ce degenează în cele din urmă în conflict militar. Jucătorul întrușipează un membru al uneia dintre familii care urmează să se alature Alianței. Vei avea astfel două griji majore pe cap: Imperiul și familia dusmană. Amenințarea imperiului pentru Alianță e clară. Cea mai bună întrușipare a sa este cea de-a doua Death Star, împotriva careia vei lupta în batalia de la Endor.

Pericolul reprezentat de cealaltă familie nu este cu nimic mai prejos, înca odată subliniindu-se faptul că orice conflict are la bază și un criteriu economic, mai ales dacă acesta este legat de comerțul în cadrul galaxiei.

Avantajul principal al acestui scenariu este reprezentat de numărul mare de

situații conflictuale care pot genera confruntări. La aceasta se adaugă mărirea proporțională a teatrului de luptă. Se "peticește" astfel lipsa de story-line din X-Wing vs Tie Fighter.

DOUBLE SIDE/DOUBLE DENSITY

De-a lungul seriei X-Wing, fiecare misiune era o mică piesă dintr-un puzzle pe care, dacă-l construieai cum trebuie ajungeai să câștigi o batalie. De acum aproape fiecare misiune este o batalie în toată regula. Confruntările vor avea loc în pînă la patru sectoare de activitate, iar amploarea lor se poate extinde de la un singur sistem, grup de sisteme pînă la dimensiuni galactice. Fiecare batalie poate să cuprindă mai multe angajări în diferite zone. Astfel că durata unei misiuni crește foarte mult. Se ajunge astfel la o complexitate pentru a cărei rezolvare o să-ți folosești din plin hyper-driver-ele, wingmen-i, și mai ales...mintea.

Rogue Squadron, trebuie menționată prezența Millenium Falcon-ului. Dar, surpriza, în locul mult invidiatului Han Solo și a prietenului Chewbacca, la comenzi stă confortabil nimeni altul decît...The Player! adică TU!

Într-adevăr, momentul mult așteptat a sosit. Pe lînga arhi-super-extra-bine-cunoscutele X-Wing, A-Wing, Y-Wing, B-Wing și Z-95 HeadHunter poți acum să te urci într-una din navele de transport Corelliane, printre care se numără și mașina aplatizată a lui Harrison Ford. Aceste transportoare îți permit accesul la turelele quad-laser pe care le poți folosi cu cea mai mare încredere. Nu pot însă să trec cu vederea amănuntul că fiecare din fighter-ele deja cu ceva timp de activitate "suferă" de un nou design și mai ales de un cockpit full-3D care îți permite o libertate vizuală de 360 de grade.

Briefing

Pentru binele tău, pentru siguranța statului, pentru bugetul Alianței, o să ai la dispoziție un modul

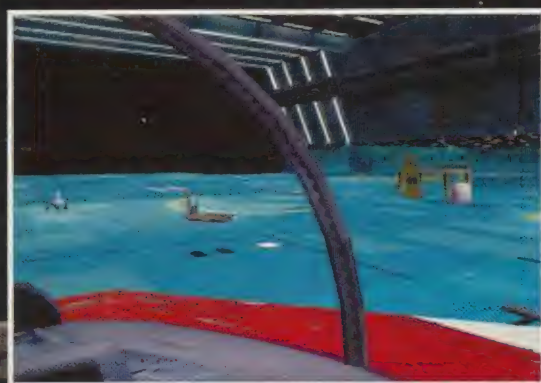
WINGS

Făcînd iarăși o paralela cu





ALLIANCE



"Pilot proving ground", asemănător cu cele din X-Wing sau Tie Fighter. Veți putea să-ți desăvârșiți îndemânarea în pilotaj și acuratețea în folosirea armelor de-a lungul unei curse contracronometru printre obstacole și ținte așezate aleator. Acest modul mai are și rolul de examen, jucătorul trebuind să termine cel puțin două astfel de curse înainte să poată să intre în luptă.

În total sunt 50 de misiuni de single-player și 5 misiuni pentru multi-player. Se poate juca în 4 pe Internet, 8 într-un LAN 2 pe interfața serială sau modem. La acestea se mai adaugă o "Secret Weapons of the Empire", batalie ce aduce la rampa starfighter-ere experimentale.

ODD

Engine-ul grafic se aseamănă (încă o dată) mult cu cel al lui Rogue Squadron. Se renunță astfel la compatibilitatea cu vechile X-Wing-uri

și se dobîndeste o nouă abordare care însă are la baza același CMD (Combat Multiview Dislay), așa ca va veți obișnui în curînd cu noua configurație. S-a adăugat în schimb o proprietate binevenită: semitransparența, astfel încît în toiul celui mai aprins dog-fighting să poți avea un cîmp vizual mult mai deschis. Așadar din punct de vedere al graficii X-Wing Alliance este ceva total diferit de restul seriei. În nici un caz nu este un X-Wing accelerat 3D. Imaginile spun foarte mult, efectele de lumină, exploziile realiste, texturile fine, designul precis și detaliat, ducîndu-ne cu gîndul mai de grabă la un cut-scene decît la jocul propriu zis.

MISSION FAILED

Așadar, dacă vreți să vedeți întruchipate visurile voastre legate de StarWars (la celelalte visuri nu mă bag), fiți atenți la X-Wing Alliance.





IL-2 STURMOVIK



Anul 1998 ar fi trebuit să fie unul extraordinar pentru simulatoarele de zbor traînd al doilea război mondial. Din diferite motive însă, multe proiecte au fost oprite, amânate sau înfuriate, astfel că am apucat să vedem doar câteva dintre realizările așteptate. Titluri deja celebre ca Nations : Fighter Command, Fighter Duel 2, FSSD sau seria Aces de la Dynamix vor apărea anul acesta.

Ca întotdeauna însă, toți realizatorii acestor jocuri s-au concentrat spre teatre de operații bine cunoscute și apreciate de publicul occidental (care la urma urmei reprezintă marea majoritate a cumpărătorilor), adică Europa de Vest și Pacific. A trebuit să vină o echipă din Rusia pentru a se realiza un

Distribuitor: -

Tip joc: Sim zbor

Seamănă cu: -

Redactor: Dan Dimitrescu

"Sturmovik-ul a reprezentat o inovație ca avion de luptă, fiind cred primul model dedicat exclusiv atacului la sol"



simulator la nivel profesionist având ca subiect Frontul de Est. Ce-i drept, s-ar putea să nu fie perspectiva cea mai placută pentru România, dar important este că vom vedea ceva ce vom putea identifica direct cu istoria țării noastre (nu că luptele dintre Mustang-uri și 109 nu ar aminti destul de Ploiești).

În mod ciudat pentru un simulator cu această tematică, vom avea posibilitatea să pilotăm un singur tip de avion, și anume celebrul Stu(o)rmovik care da titlul jocului. Mi se pare interesantă această opțiune pentru că avioanele din epoca respectivă nu au multe sisteme utile de învățat la bord, noutatea dispărând repede, în plus lipsind posibilitatea de a aborda conflictul din mai multe perspective. Va fi oare acesta primul simulator care ne va permite operarea adevărată a avionului (chiar dacă lipsește tehnologia de luptă modernă, există mici amănunte tehnice ce pot fi exploatate pentru a face

blindate germane. Datorită construcției rezistente și a vitezei bune, avionul s-a dovedit foarte greu de doborât atât din aer cât și de la sol.

REALISM

IL-2 nu va fi un joc dedicat exclusiv împătimitilor simuloarelor de zbor, ci va putea fi setat și pe dificultate redusă pentru începători. Modelul zborului realist va fi însă destul de avansat, în principal pentru că o parte din realizatorii jocului și-au făcut studiile la Institutul de Aviație din Moscova. Detaliile tehnice sunt stabilite împreună cu un fost pilot pe IL-2, actualmente general, și piloți militari actuali. Ca documentație se folosesc manualele de zbor originale ale avionului, date provenite de la muzeul Fortelor Aeriene și chiar scrierile unor piloți germani despre luptele purtate împotriva acestui tip de aparat.

Nu s-a confirmat numărul de unități ce vor participa la o bătălie, dar se pare că va fi destul de mare. Acesta este totuși un

element cheie al realismului când vorbim despre al doilea război mondial. Fiecare unitate din joc va avea propria sa inteligență, dar cele aeriene vor fi mult mai bine modelate din acest punct de vedere.

Campaniile accesibile în joc nu sunt dinamice, preferându-se scripturi. Totuși bătăliile la sol se desfășoară în timp real, doar rejucabilitatea având probabil de suferit. Campaniile sunt :

- 1 - 1941 - Smolensk
- 2 - 1941 - Moscova
- 3 - 1942 - Stalingrad (orașul este recreat cu multe detalii, clădiri arzând, Volga, etc)
- 4 - 1943 - Kursk (Una din cele mai mari bătălii de tancuri din război, un apogeu pentru intensitatea jocului. Terenul de aici a fost modelat cu atenție specială data fiind importanța pe care o da misiunilor)
- 5 - 1944 - Crimeea (teren foarte interesant, dominat de Marea Neagră și munți).
- 6 - 1945 - Balaton
- 7 - 1945 - Berlin (un alt oraș în flăcări în care se duc bătălii feroce)

REALIZARE TEHNICĂ

În mod ciudat, deși Maddux Games sunt din Est, ei nu prea se încurcă cu tehnologia învechită. Se pare că jocul va rula numai cu accelerare 3D iar sistemul recomandat este un P2-300 cu 64MB RAM. Oricum, în afara de complexitatea simulării, jocul va fi foarte spectaculos din punct de vedere grafic. Terenul 3D va fi recreat după hărți de elevație și imagini din satelit, iar toate efectele ca focul, exploziile sau fumul vor fi complet 3D. Și norii vor fi de tipul volumetric lucru oricum mai ușor de implementat în mod realist în raport cu acea epocă.

CE RĂMÎNE DE VĂZUT ?

Toate aceste promisiuni trebuie să se îndeplinească, dar privind imaginile dintr-o versiune în lucru a jocului ne putem face o idee că nu sunt vorbe goale. Oricum pentru mine va fi interesant și fața pe care o vor lua confruntările aviației roșii cu Luftwaffe și, de ce nu, Fortele Aeriene Regale Române.



jocul mai realist și interesant? Timpul ne va spune ... Totuși în diferite misiuni vom avea de-a face cu diferite variante ale avionului : IL-2 monoloc, IL-2 biloc, IL-2M, IL-2T(torpile), IL-2 tip 3 și IL-2I (vânător), deci o anumită variație va exista totuși.

STURMOVIK?

Pentru necunosători, trebuie menționat că Sturmovik-ul a reprezentat o inovație ca avion de luptă, fiind cred primul model dedicat exclusiv atacului la sol (rol denumit azi cred Close Air Support — vezi Su-25 sau A-10). De partea germană a existat Hs-129, restul aliaților trezindu-se cu o lipsă mare la acest capitol și optând pentru soluția vânător-bombardier prin înarmarea aviației de vânătoare cu bombe și rachete (exemple remarcabile fiind Tempest-ul și Thunderbolt-ul). Avionul avea de îndeplinit misiuni foarte grele, care presupuneau zborul la înălțime mică deasupra linilor inamice și în principal atacarea coloanelor de

PRINCE OF PERSIA 3D

Distribuitor: -

Tip joc: Adv/Arcade

Seamănă cu: -

Redactor: Mihai Dobrică

"pretinde a fi noul gen de platform, un 3D semi-arcade în care pozițiile și numărul de vieți sunt la locul lor"



A trecut ceva timp de când am văzut un platform atractiv, și poate pentru mulți dintre voi lipsa acestui gen este deranjantă - până la urmă, între două reprize de Half Life omul mai trebuie să se și relaxeze, iar Prince of Persia III ar fi (fost) o soluție bună, cred. Doar ca această a treia întruchipare a prințului neobosit nu mai este un platform ci un 3rd person action/adventure 3D care, printre altele, nu merge fără accelerator 3D. Oups, adică încă o clonă Tomb Raider, fără software rendering și care necesită minim P200. Pentru amatorii de platform, singurul joc simpatic pe care îl știu (și cât de cât recent) rămâne Captain Claw (poate și Hercules). Ceea ce a fost păstrat din primul Prince of Persia este prințul și, din păcate, povestea în care pentru a treia oară faimoasa prințesă reușește să se lase răpită. Din fericire aceasta se întâmplă după ce prințul s-a căsătorit cu prințesa, care va să zică acumă tipul știe macar



pentru ce aleargă, deși nu aș pune pariu pe asta.

ADVENTURE 75%

Dacă în mare am lămurit-o, iată în continuare detaliile unui joc ce pretinde a fi noul gen de platform, un 3D semi-arcade în care pozițiile și numărul de vieți sunt la locul lor. În primul rând, destul de surprinzător, jocul nu

folosește un engine adaptat din Quake sau Unreal (da, exista și versiuni 3rd person ale acestora) ci necunoscutul NetImmerse 2, care se presupune a fi mai flexibil. Din ceea ce a fost prezentat la ECTS și din pozele pe care le-am văzut jocul arată superb iar prințul a fost "dotat" cu 850 de poligoane. Sunt

convins că jocul va arata mai bine ca Tomb Raider 3, încă de la ECTS fiind introduse foarte multe mișcări ale personajului. Când merge înapoi prințul se uită în spate peste umăr, când se oprește din alergat o face cu pași din ce în ce mai mici, săriturile și cocoșatul sunt realizate cu mișcări naturale - în mare, există puține motive



să ne îndoi de calitatea graficii. Ceea ce va rămâne întotdeauna un punct sensibil al acestui gen de joc este poziționarea camerei. Nu puține sunt exemplele de jocuri "rotate" numai din această cauză, iar echipa producătoare (din care face parte și Jordan Mechner, creatorul primelor două versiuni) încearcă să evite cât mai mult complicațiile ce pot apărea din acest motiv.

În acest scop, de exemplu, în timpul luptelor acțiunea va fi văzută ceva gen a la Mortal Kombat, din lateral. Dar, după afirmațiile producătorilor, nu acțiunea ci aventura va predomina în acest joc. Partea de aventură, care va constitui cam 75% din joc, va include capcane și puzzle-uri însă nu se știe prea bine pînă unde se va ajunge cu inovația și cît de multe elemente noi vor fi incluse. Ținînd cont de accentul mare pus pe explorare și puzzle-uri ne putem aștepta la o deviere destul de mare de la genul de aventură din PoP I&II.

15 NIVELE

Deși eroul pornește cu mai multe vieți la începutul jocului acest lucru își pierde complet rostul deoarece jocul va putea fi salvat în orice moment. Aventura se desfășoară de-a lungul a 15 nivele totalizînd circa 35 de ore de joc, plasate în 7 medii diferite alese dintre spațiile exotice și fantastice ale Persiei antice. Majoritatea



creaturilor pe care le vei înfrunta vor fi oameni, restul aparținînd mitologiei persilor. Armele, numeroase, vor fi structurate în patru categorii - sabia (arma principală), staff-ul (care se pare că nu va avea puteri magice), "double blades" (prințul folosește două sabii simultan și poate ataca doi inamici în același timp) și arcul (ale cărui săgeți vor putea fi îmbibate cu apă vrăjită, care le va mari eficiența). Raza de acțiune a acestor arme variază foarte mult și va impune strategii diferite de luptă. Ca și în

Deathtrap Dungeon vor exista numai patru tipuri de mișcări ce vor putea fi folosite în luptă - lovitura din sînga, din dreapta, de deasupra capului și paratul - deci nu există șansa ca lupta să se transforme într-o ciomageală care necesită talent și rapiditate, gen Mortal Kombat.

În concluzie, PoP3D are toate șansele de a deveni un action/adventure reușit însă cu siguranță nu mai are nici o legătură cu ceea ce numele "Prince of Persia" însemna pentru jucători - platform de calitate.

HOMEWORLD



Distribuitoare: Hasbro. Int
Tip joc: Strategie spațiu
Seamănă cu:
Redactor: Alex Bartic

"Homeworld poate fi descris pe scurt ca un RTS 3D, cu o singură mențiune: bătăliile au loc între nave spațiale"

Unul dintre cele mai promițătoare RTS-uri ale acestui an se anunță următoarea producție Sierra: Homeworld. Jocul produs de Relic Entertainment și publicat de Sierra și-a făcut pentru prima dată apariția în public la E3 unde a primit câteva premii, dovedindu-se în final unul dintre punctele de atracție ale expoziției. Homeworld

poate fi descris pe scurt ca un RTS 3D, cu o singură mențiune: bătăliile au loc între nave spațiale. Star Wars a fost una dintre cele mai de succes serii de filme SF din istorie și sunt puțini cei care nu ar dori să se afle la comanda unei flote imperiale sau rebele, iar HW chiar dacă nu are nici o legătură cu distrugătoarele stelare și crucișătoarele cala-

mari ofera cel puțin posibilitatea dirijării unor grupuri masive de nave într-un mod care îți va face pînă și pe fanaticii de Starcraft să-și parasească feblețea.

FUNDAMENTUL

Povestea nu este fenomenală, fiind vorba de o rasă pașnică - Kushan, a cărei planetă a fost capturată de către o specie militaristă -



Taiidan, populația nativă fiind deportată la celălalt capăt al galaxiei. După câteva secole singurul obiect rămas care încă mai indică direcția lumii lor este un cristal folosit în scopuri religioase a cărui existență îi convinge pînă la urmă pe urmașii supraviețuitorilor să construiască un imens mothership pe care se înbarcă cu toții pornind înapoi.

ȘI PE CE STĂ EL

Cele două rase au la dispoziție o gamă foarte largă de nave, circa 30 pentru fiecare, de la fightere pînă la carriere și crucișătoare cu putere de foc imensă. HW deține un sistem de resurse asemănător cu cel din C&C, navele mici culegînd mineralele din diverse zone ca nori de gaze și nebuloase și întorcîndu-se mai apoi la



nava depozit pentru a se descarca. O noutate absoluta o constituie platformele de cercetare, nu foarte rezistente dar care pot fi strânse în grupuri pentru a lucra mai repede la anumite proiecte importante, devenind automat țintele principale ale oricărui adversar. Tactica este adusa la o noua dimensiune printr-o interactivitate sporita cu spațiul, anumite arme provocând furtuni electromagnetice în norii de gaze iar altele ca gravity well generator transformând un obstacol destul de periculos ca o centura de asteroizi în proiectile dirijate.

WING COMMANDERS

Jocul se desfășoară în modul clasic Wing Commander Armada: flota avansează într-un nou sector, trimite nave de cercetare în fața, se oprește, stabilește liniile de apărare și începe să colecteze resursele necesare reparațiilor interne și cercetărilor. Cele două rase au tehnologii diferite iar pe lângă ele în joc își mai fac apariția din când în când și pirajii care pot lupta de o anumită parte sau împotriva tuturor.

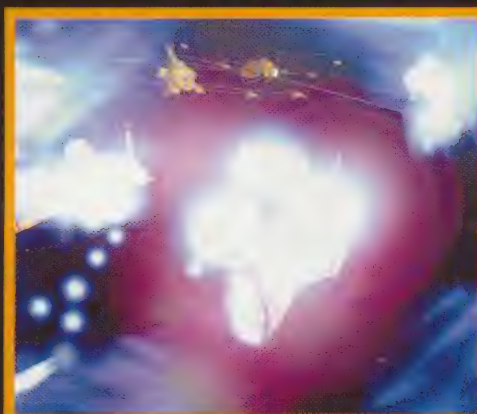
Pe singleplayer HL are 16 misiuni cu o structură a obiectivelor foarte dinamică, acestea aparând și chiar disparând oricând pe parcurs. O astfel de misiune poate să dureze de la 1 la 5 ore, fiind posibilă salvarea în orice moment. Dificultatea jocului nu este setabilă, AI-ul adaptându-se automat modului și stilului omului pe care îl are ca adversar, Alex Gardner, producătorul HW chiar afirmând că la final jucătorul va dori să fie pe "hard".

UN JOC DEOSEBIT

Ce face din Homeworld un joc cu adevărat deosebit este interfața. Nu este ușor să controlezi un mediu 3D în care îți faci de cap câteva flote ale unor atacuri trebuiesc sincronizate, dar cei de la Relic au reușit și acest lucru. Poziția camerei poate fi ajustată cu ușurință prin rotații, deplasări și zoom-uri, completate de o serie de taste cu ajutorul cărora se poate vizualiza un anumit grup de nave din mai multe unghiuri sau se poate reveni în zone presalvate. Sistemul de zoom devine vital deoarece în joc există capital ship-uri de 5-6 km lungime pe lângă care se învârt nave de doar câțiva zeci de metri, în general fighters lansate de carriere sau colectoare de resurse. Selectarea unui anumit grup se face în mod clasic, prin drag iar jocul oferă un puternic mod de setare a formației cu diverse opțiuni ca păstrarea acestora în luptă sau angajarea unuia la unu. Cei de la Relic au implementat un sistem de urme de combustie care pe cât de nerealist este foarte practic în determinarea direcției de zbor a unei nave sau a unui grup. Jucătorul are posibilitatea să controleze personal absolut totul sau să delege o parte din obligațiile sale unor scripturi specializate. Spre deosebire de alte RTS-uri aceste scripturi pot fi modificate oricând, jocul venind cu un editor specializat în acest sens.

ȘI MAI MULT CA TOATE

HW se prezintă extraordinar din punct de vedere grafic, lăsând în urmă câteva simulatoare spațiale deja clasice ca Descent Freespace și Wing Commander Prophecy. Jocul are la baza un engine performant, care îi permite să meargă bine pe un P166 cu 32MB Ram și Voodoo1, dar nu trebuie să mire pe nimeni dacă detaliile se scalează automat la performanțele computerului. Efecte ca exploziile, luminile dinamice și arhitec-



tura mobilă (turele care se rotesc) chiar nefiind o noutate arată mult mai bine decât mi-ai fi putut închipui acum un an când încă jucam Prophecy.

HW se va putea juca în maxim 8 oameni pe rețea locală sau pe www.won.net, serviciul on-line gratis al celor de la Sierra. Jocul vine pe lângă editorul de scripturi și cu un editor de misiuni multiplayer.

Personal, eu văd Homeworld-ul ca pe un Tie Fighter sau X-Wing la care

jucătorul ia locul amiralului, având la dispoziție tot ce e necesar pentru a-și construi singur flota după dorință. Jocul a fost amânat până pe 1 iunie datorită dorinței celor de la Relic de a reface partea de singleplayer, considerată prea slabă comparativ cu restul. Homeworld este deja considerat de toată

lumea ca un succes al Sierra, firma celebră de mult pentru toate genurile posibile cu excepția RTS-urilor.





TEAM FORTRESS 2



Distribuitor: Valve
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: Half Life
Redactor: Dan Dimitrescu

"Team Fortress 2 va fi mult mai avansat din punct de vedere tehnic decât primul, datorită transformărilor enorme pe care le-a suferit engine-ul Quake în mâna celor de la Valve"

Nu știu cât succes a avut originalul Team Fortress în România, dar pe Internet cam 40% din serverele de Quake sunt dedicate acestui Total Conversion.

Totul a pornit de la încercarea de a transforma Quake-ul în rețea în ceva mai strategic, pentru ca jucătorii să fie nevoiți să colaboreze între ei (lucru în echipă) într-un mod mai realist. Ca întotdeauna, resursele celor care se ocupa de asemenea conversion-uri sunt destul de limitate, ei neputând să-și exploateze la maxim ideile foarte originale. Din fericire

pentru Team Fortress, echipa sa de realizatori a fost angajată de Valve Software, special pentru a ajuta la terminarea lui Half Life și a crea un nou Team Fortress bazat pe engine-ul acestuia. Team Fortress 2 va fi mult mai avansat din punct de vedere tehnic decât primul, datorită transformărilor enorme pe care le-a suferit engine-ul Quake în mâna celor de la Valve. În plus, se va împinge limita încă o dată. Dacă în Half Life se folosește animația pe schelet a personajelor, în HF:TF se folosește animația parametrică, creându-se o

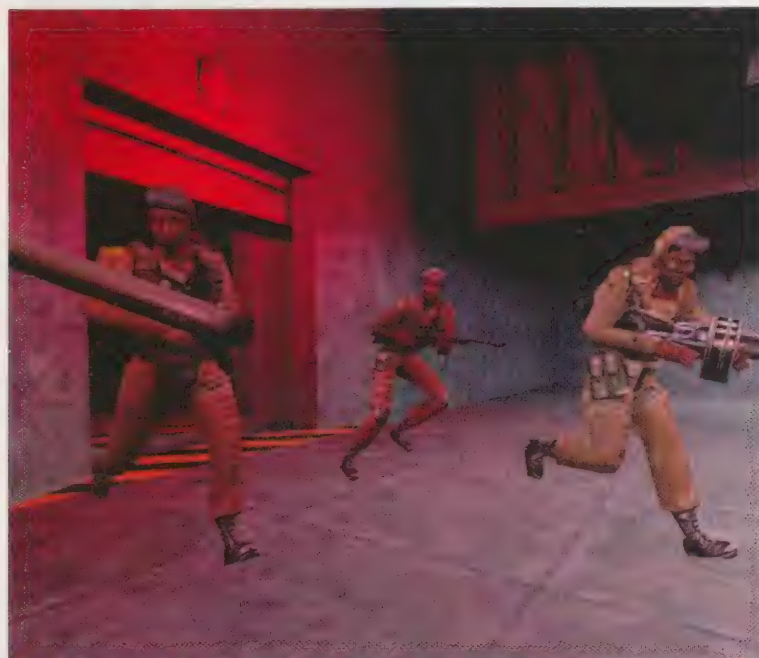
mișcare extraordinară de naturală, de la cele mai mici detalii ale mersului personajelor și până la modul în care acestea întorc capul înspre punctul în care privesc.

LUCRUL ÎN ECHIPĂ

Cheia succesului în acest joc este colaborarea între diferitele clase de personaje dintr-o echipă. Jocul are oarecare accente de realism și nu avantajează foarte tare luptătorii gung-ho. Unele hărți vor putea fi terminate numai în urma unei colaborări foarte strânse, trebuind îndeplinite mai multe obiective simultan.

Clasele (specializarile) din care poate face parte fiecare jucător determină caracteristicile sale. Fiecare clasă are 2 arme, una cu muniție infinită (armamentul secundar) și una cu muniție finită, plus un tip de grenade. Trebuie reținut că în acest joc cine trage din mers pierde mult din precizia tirului, aceasta atingând valoarea maximă atunci când jucătorul sta jos.

Armele automate au și un selector al modului de tragere, la fel ca o armă reală. Muniția vine în încărcătoare, deci atenție la timpii morți. Armele nu sunt



OAMENI LA LUCRU

Comandant

Comandantul nu este o entitate fizică propriu-zisă, dar este cel care stabilește ierarhiile între ceilalți jucători. Poate vedea acțiunea prin camerele de luat vederi plasate pe umerii tuturor soldaților săi și poate stabili obiective și repere pe teren.

Arme : creierul;

Light Infantry

Infanteria ușoară îndeplinește în principal misiunea de cercetare, fiind foarte rapidă. Este singura clasă care are o precizie mare când trage în timpul mersului.

Arme : mitralieră ușoară/pistol;

Field Medic

Această clasă ține și loc de infanterie medie. Poate vindeca ceilalți soldați dar poartă o foarte vizibilă geantă cu crucea roșie pe ea.

Arme : pușcă de asalt/pistol;

Heavy Infantry

Om de baza care dacă vrea să nimerească ceva, trebuie să stea neaparat în genunchi. Totuși volumul mare de foc (peste 20 de gloanțe/secundă) poate suplini lipsa acurateții, mai ales că arma nu are recul.

Arme : Mitralieră rotativă (minigun)/pistol;

Rocket Infantry

Este evident că la un joc de echipa nu poți veni cu fantezii ca rocket launcher-ul din Quake. În TF2 trebuie să stai jos pentru a lansa racheta, iar aceasta nu se armează decât după 10 metri. Sub distanța minimă, racheta pur și simplu lovește ca un proiectil imens și apoi cade pe jos. Notați și că oricine stă în spatele

lansatorului se va bronză foarte

rapid și foarte tare.

Arme : lansator de rachete/pușcă;

Sniper

Lunetistul este foarte interesant de jucat în Team Fortress. Înainte de fiecare lovitură poți dedica un anumit timp ochirii (ții apăsat pe foc), crescând astfel puterea loviturii. Altfel loviturile ocazionale sunt mortale numai în cap. Puterea loviturilor poate fi crescută și prin folosirea ochirii laser, dar raza este vizibilă în întregime și te poate da de gol, mai ales pe întuneric.

Arme : pușcă de precizie/pistol;

Commando

Specialistul în demolări este util pentru a arunca în aer diferite chestii care te încurcă. Lansatorul de grenade funcționează aproximativ ca cel de rachete, doar că traiectoria proiectilelor este o curbă.

Arme : lansator de grenade + încărcături explozive/pistol;

Spy

Spionul se poate deghiza în uniformă adversă, și nu își pierde acoperirea decât dacă cineva îl vede omorând un "aliat".

Arme : mitralieră ușoară/pistol;

Engineer

Când e vorba de construcții, inginerul trebuie chemat. Poate construi camere de luat vederi (pentru comandant), turele automate și alimenta depozite. Turelele sunt și ele în mai multe versiuni și deci se pot aplica strategii diferite.

Arme : pușcă cu plasmă/pistol;

modelate la modul cel mai realist cu puțință, trebuind păstrat un balans între realism și distracție. Există însă chiar considerente de balistică și puterea loviturilor este calculată în funcție de distanța de tragere.

HĂRȚI

Nu puteam încheia fără să amintesc un important element al jocului : design-ul hărților. Jocul încorporează script-uri pentru a crea scenariul angajamentelor. Toate bataliile opun cele două echipe care au obiective opuse și deci trebuie să se confrunte. O inovație ingenioasă a jocului o reprezintă sistemul de campanii

semi-dinamice, alegând fiecare misiune în funcție de rezultatul celor anterioare, dar fără a avea un număr mare de ramuri ca la simulatoarele de zbor.

Astfel, dacă două echipe se luptă și echipa A cucerește o parte din baza B, următoarea misiune îi va avea pe cei din B în defensivă în propria bază.

Pe anumite hărți vor exista vehicule pe care le pot folosi jucătorii, spre exemplu elicoptere, blindate și camioane. Nu se știe însă cum vor fi conduse acestea, este posibil ca doar viteza de deplasare să poată fi controlată de jucători. Cum va fi jocul, vom vedea destul de curând.

GABRIEL KNIGHT 3



Distribuitor: Hasbro Int
Tip joc: Adventure
Seamănă cu: Gabriel Knight
Redactor: Alex Bartic

"La baza jocului stă G-engine, un engine 3D realizat de echipa de programatori pentru GK3 și care urmează să fie folosit și în alte adventure-uri ale Sierra"

Uă mai amintiți cum era acum cîțiva ani, atunci cînd adventure-urile erau încă cele mai jucate jocuri? La vremea respectivă a apărut Gabriel Knight - Sins of the Father, joc care nu se încadra în liniile generale stabilite de Space Quest și Monkey Island, fiind povestea unui tînăr descendent din familia Ritter, clan ai cărui membrii au fost cunoscuți de-a lungul timpului ca schattenjäger - vînători de vrăjitoare, care se confruntau în prezent cu o stranie religie Voodoo în New Orleans, patria magiei negre de pe noul continent. GK avea umor negru, o poveste de dragoste, personaje conturate realist și mai ales un scenariu excelent, care îl distanța de clasicele acelor vremuri în care doar umorul contrabalansa o anumită puerilitate. Jocul nu includea speech-uri sau animații prea mari și era realizat 2D, folosind o variantă pe 32

biti
 a
 cunoscu-
 tului engine

SCI întîlnit în mai toate producțiile Sierra de atunci. Saga a continuat cîțiva ani mai tîrziu în Gabriel Knight 2 - The Beast Within, acțiunea mîfîndu-se pe vechiul continent, în Germania, țara natală a totalui său. Spre deosebire de original GK2

urma tehnologia acelor vremuri prin utilizarea scenelor filmate cu actori umani, între care erau intercalate diversele puzzle-uri. Așa cum era așteptat a avut un succes teribil și în plin apus al adventure-urilor jocul a ocupat timp de două săptămîni diverse locuri în topul celor mai bine vîndute producții de computer. După un an de pauză, totul a început pentru a treia dată.

Gabriel Knight 3 - Blood of the Sacred, Blood of the Damned se desfășoară tot în

Europa, mai exact în orașul Rennes-le-Chateau din regiunea Languedoc situată în sudul Franței. Zona respectivă există în realitate și a fost pe rînd ocupată de merovingieni, catari, vizigoți, iar dintre toți cei mai cunoscuți au fost Cavalerii Templieri, ordin distrus de Filip al-IV-lea cel Frumos, sub capete acuzare care includeau printre altele blasfemie și ritualuri satanice. Povestea începe cu invitarea lui Gabe într-un weekend la castelul unui prinț dintr-o





veche familie regala. În scurt timp reiese că de fapt motivul real al acestei invitații este dorința printului de a-și proteja fiul de ceea ce pare a fi blestemul unei secte vampirice care îi amenință familia de mai multe generații. Tânărul este răpit chiar din prima noapte de sub nasul protectorului său iar acesta pornește în urmărirea făptușilor ajungând pînă în Rennes-le-Chateau unde-i pierde. În scurt timp Gabriel constata că familia printului este strîns legată de misterul care înconjoară micul oraș și străvechile secrete care își au locul aici. Pentru a complica mai mult întreaga poveste își face apariția și un grup de turiști misterioși dintre care singurul în aparență credibil este vechiul său prieten Mosely, ofițer de poliție aflat în vacanță.

Personajele principale sunt Gabriel Knight și Grace Nakimura, asistenta sa încă de la începutul carierei acestuia ca vîinator de vrăjitoare. În joc își fac apariția și diverse personaje secundare, ca Lady Howard, o englezoaica trecută de prima tinerețe, feminista și care împreună cu Estelle Stiles par a fi într-o misiune secretă, Emilio Baza,

un individ ciudat, clasic latin și Vittorio Buchelli care susține că a ajuns în oraș cu un tren care nu există. Povestea în care toți acești oameni sunt implicați nu este clasică povestire despre fantome pe care ne-am obișnuit să o vedem în seriale și filme TV, ci mai degrabă un amalgam care conține și de date istorice despre templieri, combinate cu fantezia debordantă a Janei Jensen, nuvelista care avîndu-l ca autor preferat pe Stephen King a realizat cîteva jocuri pentru Sierra, printre care și primele două serii ale GK.

La baza jocului stă G-engine, un engine 3D realizat de echipa de programatori pentru GK3 și care urmează să fie folosit și în alte adventure-uri ale Sierra. Printre punctele sale forte se numără animații fluide, texturi de înaltă rezoluție, sincronizarea buzelor personajului cu cuvintele pronunțate, mișcări ale ochilor și nu în ultimul rînd posibilitatea de a mișca camera în orice poziție. Totuși pentru ca jocul să arate ca în imagini este necesar un sistem destul de performant, chiar dacă jocul va merge și pe computere mai slabe. Tot cu G-engine sunt realizate și o parte din animațiile din



momentele cheie ale jocului, restul fiind prerenderuite.

Desfășurarea povestirii este controlată de un sistem de scripturi care permit uneori și soluții alternative la rezolvarea anumitor quest-uri, eliminînd senzația de liniaritate afîr de prezentă la predecesori și în general la adventure-uri.

Jocul are peste 6000 de linii de dialog vorbite și muzică compusă special pentru a amplifica atmosfera care și așa este fenomenală.

Data lansării jocului a fost mutată de la Craciun 98 undeva în vara 99, decizia fiind absolut normală deoarece GK3 va ieși în evidență mult mai ușor în acea perioadă.



BLACK AND WHITE

Distribuitoare: Lionhead Studios

Tip joc: Strategie

Seamănă cu: -

Redactor: Cristian Smaranda

La baza acestui proiect se află un personaj destul de cunoscut: Peter Molyneux, ce are la activ jocuri ca Populous, Magic Carpet, Syndicate sau Dungeon Keeper. Co-fondator al companiei Bullfrog, Peter Molyneux, acum lucrând cu Lionhead Studios, continuă să facă ce știe mai bine și anume jocuri bune.

ALB

Black & White este un joc de strategie, însă numele nu trebuie să ne inducă în eroare. Nu este vorba de "lupta dintre bine și rău" cum ne-am putea aștepta (și plictisi repede de...). Dar să vedem despre ce visează Lionhead Studios în alb și negru...

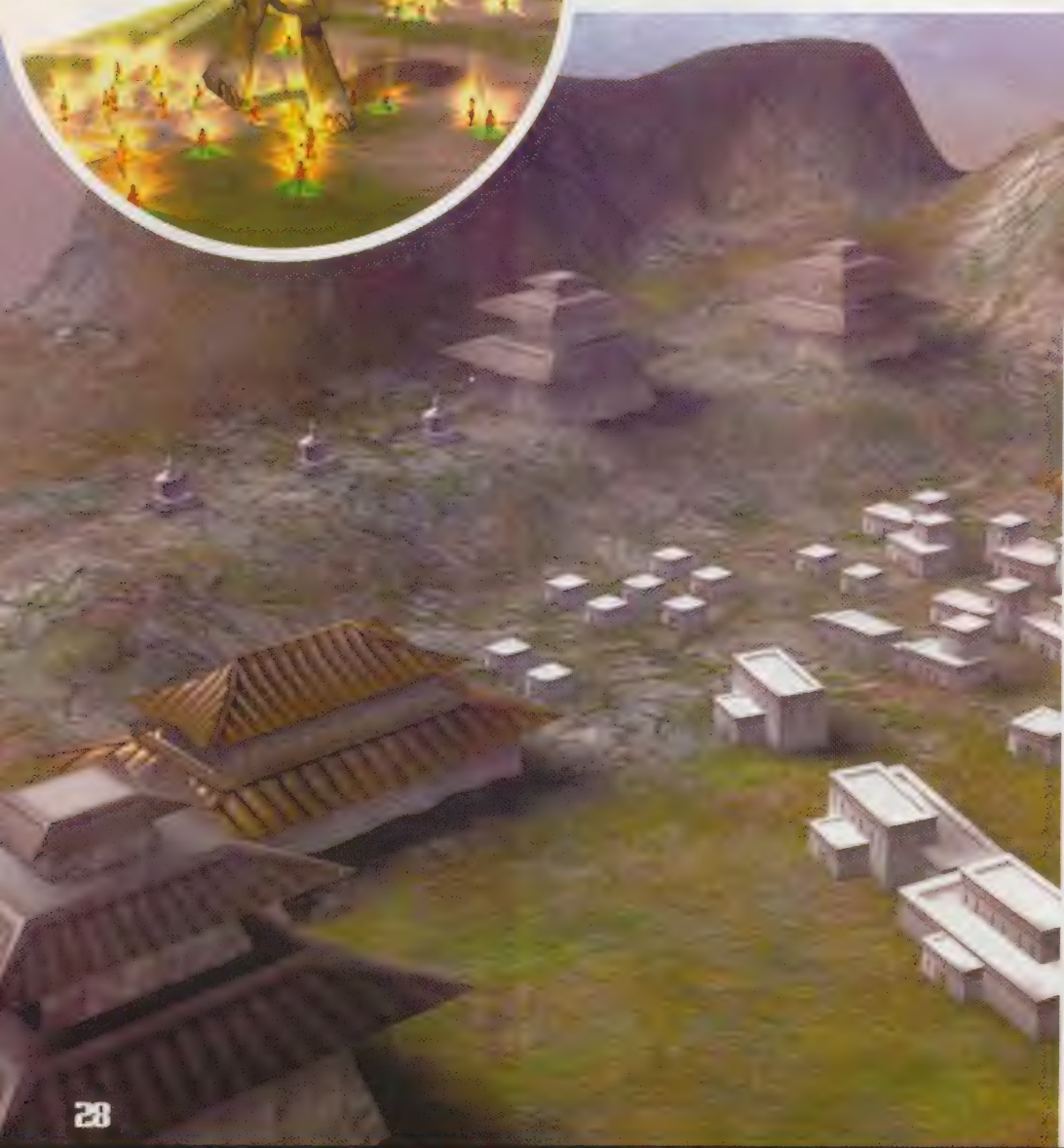
Lumea din

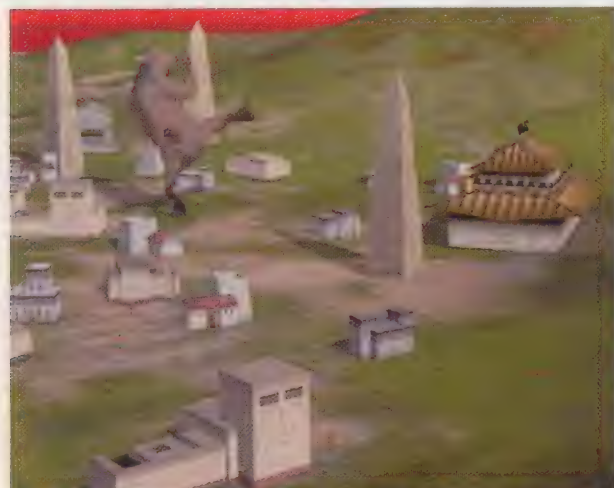
Black & White este un tărâm idilic cu numele de Eden. Frumusețe, armonie, populație mulțumită care își vede liniștită de treabă. Sunteți destul de familiarizați cu unele din triburile de aici: azteci, japonezi, africani, egipteni, greci, zulu, tibetani, și mulți alții. Toată lumea tratează și respectă natura, și în total contrast cu lumea noastră, nu au nici un scandal între ei. Păi ce e asta aici? Până acum nu am auzit decât definiția Nirvanei, unde e jocul nostru? Aici intrați voi în scenă: tinerii vrăjitori, cărora oamenii simpli și cuminți nu le sfîrșesc decât poate curiozitatea. Îi veți putea ajuta să își care proviziile sau îi puteți chinui cu cruzime. Exact cum un copil se joacă cu animalele sau jucăriile lui. Însă de un lucru au nevoie vrăjitorii: de venerația populației, indiferent de modul cum și-o obțin, pentru a-și alimenta vrăjile. Contează și de cine sunt venerați, fiecare trib are o specialitate, o abilitate a sa, egiptenii

știu să construiască, tibetanii au puteri mentale, zulu se bat bine.

NEGRU

Vrăjitorii credeau că sunt singuri pe Eden. Evident, spunem noi, s-au înșelat. Astfel că pașnicii localnici ai tărâmului s-au trezit prinși într-o epică luptă între magi. Ce mai puteau face, trebuie și ei să intre în joc. Iar în joc au mai intrat și ei: Titanii. Având la origine animale biblice, Titanii sunt în slujba magilor în obținerea menționatei venerații. Fie ei vaci, oi, păsări sau chiar copaci la origine, Titanii devin imense instrumente vii ce vor urma "pildele" stăpînului și vor institui teama și teroarea printre triburi sau dimpotrivă îi vor ajuta și păzi. Inevitabil, Titanii au intrat și în lupta dintre magi, iar aici chiar intervine distracția. Este totul limpede acum, de parcă ar fi alb și negru...





DAR SE VEDE COLOR

Jocul are o perspectivă top-down silmilară cu cea din Populous 3, însă totul arată mult mai natural: populația chiar ... populează, are treburi de făcut, merge la prieteni, pescuiește, se distrează. Și totul este diferit de la trib la trib. Jucătorul va începe să îți "convingă" să îl venereze, odată ce aceștia încep să o facă, el (jucătorul) începe să adune resurse pentru vrajile lui. Un trib ca West

Indian îți va oferi puteri voodoo, grecii îți vor da puterea de a ajuta civilizația, indienii roșii îți vor ajuta să controleze vremea și efectele ei. Vrajiile variază, de la "bune" la "rele" și "între", iar după ce tip de vraji se folosesc, se alterează și aspectul terenului: magia neagră și distructivă va duce la orașe negre și câmpurii pustii, pe când vrajiile protective vor duce la o lume ca în povești, câmpuri verzi, orașe curate și populație fericită.

Cele mai interesante momente vor fi evident luptele dintre magi: tunete și nori de furtună, armate de schelefi apărute din senin și care rad totul în calea lor, cutremure care fac ravagii. Vrajiile sunt inedite din mai multe motive. În primul

rînd nu se dau instantaneu, efectele sunt precedate de semne, astfel că este ceva timp în care se pot lua contramăsuri. Pe de altă parte modul cum se dau efectiv vrajiile este original și interesant, folosindu-se o tehnologie de "recunoaștere a gesturilor": vrei să faci un cer de foc în jurul cuiva? Faci un cerc cu mouse-ul în jurul țintei. Cu cât ai mai multă acuratețe în mișcare, cu atât mai puternică va fi magia.

ELEMENTE ESENȚIALE

Black & White va fi un joc în care vor conta și managementul de resurse umane - populația în cazul de față, inteligență în alegerea vrăjilor, dexteritate, practica își va spune cuvântul, abilități strategice și, de ce nu, instincte materne, doar aveți o civilizație de crescut. Destule elemente care vor putea face din Black & White un joc căutat pentru multiplayer (va avea suport pentru LAN și internet).

Proiectul la care lucrează Lionhead Studios este ambițios și va încerca să impună ceva standarde noi în

ceea ce privește designul și execuția jocurilor de strategie. Data fixată pentru final este 2000, poate chiar sfârșitul lui 1999. În mod sigur vom mai auzi de Black & White până atunci.



CREAZĂ NIVELE DE QUAKE, QUAKE 2 ȘI HALF LIFE CU WORLDCRAFT

Worldcraft este cel mai bun și mai ușor de folosit editor de nivele pentru engine-urile ce folosesc hărți în format BSP, adică Quake, Quake 2, Heretic 2, Half Life, Sin, etc.. Cu ajutorul acestuia se pot crea absolut orice fel de nivele, singurele limite fiind imaginația și talentul fiecăruia. Varianta pe care o voi prezenta este versiunea 1.6 Shareware, care în afară de câteva opțiuni este identică cu celelalte versiuni, mai mici sau mai mari (versiunea 2.0 se află pe CD-ul original Half Life).

După ce a fost instalat și pornit veți vedea o imagine asemănătoare cu cea din dreapta. Acum este momentul să-l configurați pentru un anumit joc. Din meniul Tools/Options se setează caile unde să găsească informații despre joc, texturi, etc. Un sfat ar fi ca în cazul în care directorul de Quake 1 nu se numește "Quake", sau cel de Quake 2 nu se numește "Quake2" să le redenumiți astfel deoarece nu veți putea să compilați nivelele. Alt lucru care trebuie notat este că acest editor (precum și toate celelalte editoare de astfel de jocuri) crează nivelele prin două metode de bază - golirea și "sculptarea". Prin golire înțelegem crearea unui obiect gol pe dinăuntru a cărui camera interioară să aibă aceeași formă cu cea a obiectului. "Sculptarea" este însă un pic mai dubioasă. Ea se realizează în 3 pași: 1) Se crează obiectul / obiectele în care se va da gaura, 2) Se crează un obiect în forma și mărimea gaurii și se așează exact pe locul în care urmează ca ea să apară 3) Cu acesta din urmă selectat se selectează fie din meniul Tools, fie cu

butonul drept al mousei "Carve", apoi se șterge cu "del". Probabil că nu am fost prea clar însă dacă încercați cum am spus sigur veți reuși.

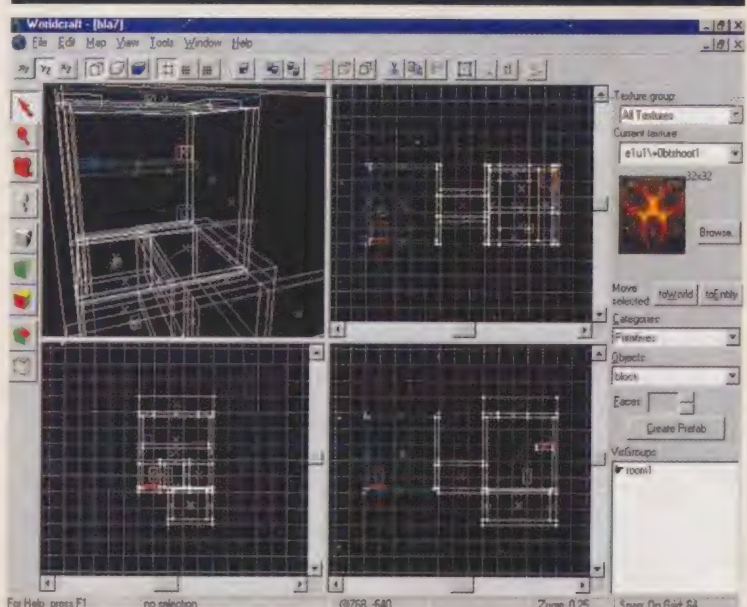
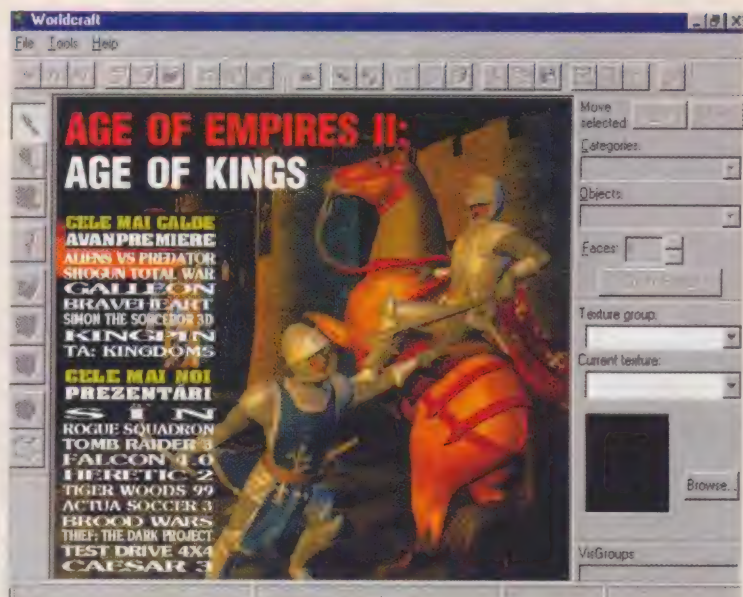
Nivelele sunt compilate cu trei utilitare:

- Qbsp - care crează nivelul propriu zis într-o variantă brută
- Qvis - care optimizează nivelul pentru performanță maximă
- Qrad - care plasează luminile în nivel. Sfatul meu este să nu rulați Qrad-ul decât după ce s-a ajuns la o formă finală cu nivelul, deoarece ar dura mai mult compilarea nivelelor decât designul propriu-zis. Tot în această ordine de idei pentru ca nivelul să aibă un frame rate decent nu puneți lumini care să clipească sau să-și modifice intensitatea. Sunetele sunt foarte importante în crearea unei atmosfere specifice. Fără sunete un nivel ar părea mort, ceea ce nu este prea plăcut.

Tot pentru a avea un FPS decent texturile nu trebuie să fie prea multe diferite, deoarece nu toată lumea vrea să facă nivele jucabile numai pe Riva TNT sau știu eu ce placă superputernică. Totuși ele trebuie să se încadreze în tematica nivelului, anume pentru nivele deschise putem folosi cu încredere toate texturile de iarbă, și piatră, în clădiri cele cu scurgeri de acid pe pereți.

Nivelele trebuie să fie închise, nu în sensul că totul se petrece într-o incintă, ci doar să nu se poată ieși din nivel deoarece există pericolul caderii în vid.

Dacă ați avut grijă de toate aceste puncte nu ar trebui să existe bug-uri sau alte probleme în nivelele pe care le creați.



CUM SE FOLOSEȘTE WORLD CRAFT? AȘA...

Bara verticală din partea stângă conține toate uneltele necesare creării nivelelor. Începând de sus în jos, acestea sunt: **Selectorul** (săgeata) este folosit pentru a selecta unul sau mai multe obiecte, pentru a le grupa, roti, mări sau micșora precum și pentru a le modifica proprietățile.

Lupa - se folosește la apropierea sau depărtarea camerei.

Camera - se poziționează pentru fereastra 3D

Entitate (becul) - creează entități. După poziționare trebuie apăsată tasta ENTER pentru crearea propriu-zisă.

Bloc - creează obiecte. După desenarea formei dorite se apasă ENTER pentru a crea solidul.

Paintbrush (cub verde) - aplică textura curentă pe tot obiectul selectat.

Cubul colorat - folosește la aplicarea diferitelor texturi diferite pe fiecare față a obiectului.

Clipping tool - este folosit la modificarea muchiilor unui obiect, la îndoirea desprăjirea lor.

Din meniul **File** se încarcă, salvează și compilează nivelele. În **Edit** avem Copy, cut, paste, undo precum și proprietățile obiectelor selectate. În **Map** avem

proprietățile hărții, reglarea mării grilei de ajutor, precum și controlarea erorilor din nivel. Meniul **View** se ocupă cu tot ce este vizibil sau invizibil, câte vederi să avem,

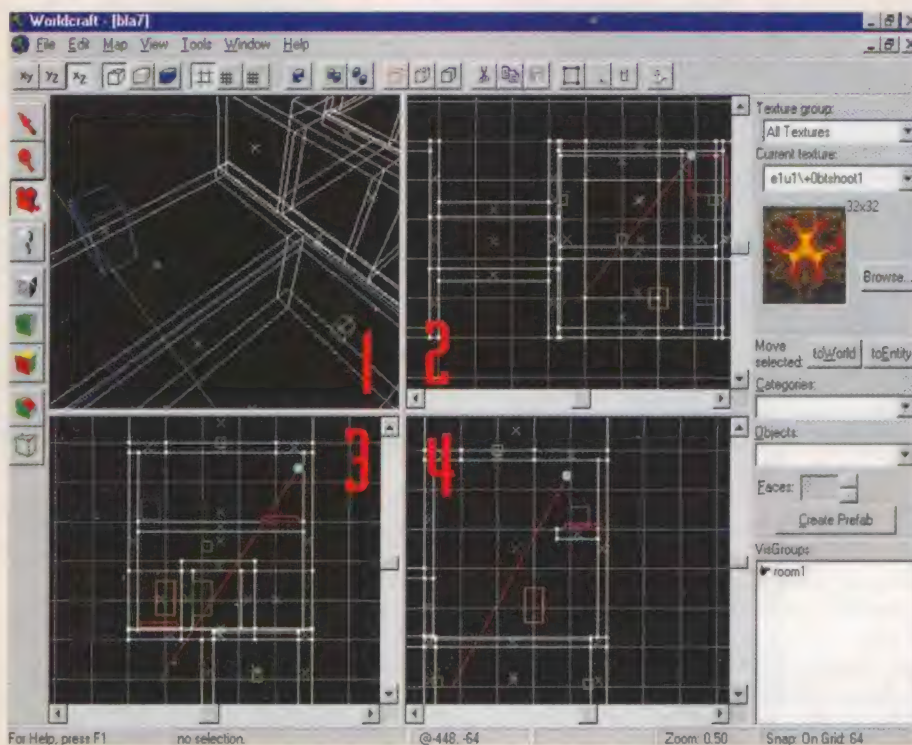
ce meniuri și ce obiecte să fie sau nu vizibile. Meniul **Tools** este cel mai important, conținând opțiunile necesare pentru designul nivelelor, decupare, sculptare, etc.

Sub meniuri se află cele 4 unghiuri de vedere. 1 vederea 3D, 2 vederea de sus, 3 vederea din față și 4 vederea laterală. Vederea 3D este folosită pentru aplicarea texturilor.

În partea dreaptă avem trei căsuțe de dialog: **Selectorul de texturi** are posibilitatea de a alege și sorta texturile după mai multe categorii. Textura curentă este cea care apare în poza lângă butonul Browse împreună cu dimensiunea ei. Astfel se poate corela crearea de obiecte cu dimensiunea texturii ce urmează a fi folosită.

Selectorul de entități/obiecte determină proprietățile de bază a entităților/obiectelor ce sunt create. Există posibilitatea ca în afară de tipurile de obiecte predefinite să folosim așa numitele prefabricuri, care sunt obiecte complexe stocate pentru utilizarea ulterioară (ex: computere, lampi, scări, etc).

Vis Groups - acestea sunt folosite doar pentru a ușura munca designerului de nivele, și anume gruparea mai multor obiecte. Pentru crearea unui grup se selectează obiectele și se alege din meniul view, Hide selected.



CUM SĂ FACI UN NIVEL ÎN NUMAI 10 PAȘI

1 Selectăm textura e1u1/damage1_1, facem un cub de latură 320, apăsăm butonul drept și selectăm hollow, aici introducăm 16. Observăm că pătratul s-a golit în interior.

Cream în interiorul cubului o entitate info_player_start (care să fie cât mai aproape de podea) și una light (plasată în centrul camerei).

Acesta este un început de nivel. Nu este cine știe ce, dar există. Apăsăm F9 pentru compilare, selectăm full rad, extra vis și full bsp, apoi OK și nivelul va arăta cam așa.



2 Selectăm toată camera și o multiplicăm cu Copy/Paste. O așezăm paralel cu prima cameră, și ștergem al doilea info_player_start care s-a copiat. Mai facem un paralelipiped care să unească cele două camere, apoi încă unul care să aibă forma unui tunel între cele două camere, însă mai îngust.

Îl suprapunem peste paralelipipedul care unește camerele, cu butonul drept selectăm "Carve" și apoi apăsăm tasta DEL. Compilând nivelul ar trebui să avem cam așa ceva



3 Texturile se aplică cel mai bine folosind unealta care ilustrează un cub cu fețele diferite colorate. Apăsând pe ea ne apare un meniu care conține proprietățile texturii curente, precum și gradul de scalare/rotație a acesteia.

Pentru a aplica o textură în acest mod trebuie folosită vederea 3D iar cu butonul drept al șoarecelui aplicăm textura pe care am selectat-o, iar cu cel stâng luăm textura și proprietățile feței pe care am apăsat. Putem picta camera cu texturile e1u1/doorbot pentru pereți, pentru podea e1u1/floor3_1 și e1u1/floor2_8



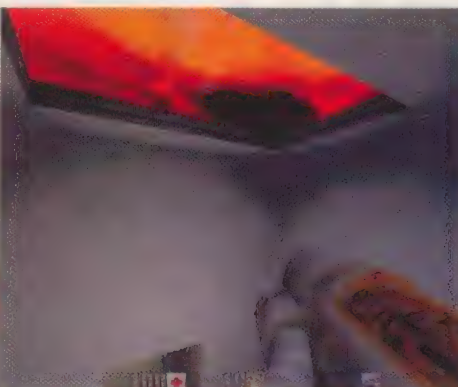
4 Pasul următor pe care trebuie să-l urmăm acum este să creem un teleportor în cadrul nivelului, foarte folosit în cadrul Quake sau Quake 2-ului, de exemplu. Creem pentru acest scop un paralelipiped de 72x288x16 pe care-l plasăm pe perețele din față a celei de-a doua camere. Pe acest platou nou creat așezăm în capăt o entitate `weapon_railgun` iar la celălalt capăt un `misc_teleporter_dest` pe care-l numim `tele1`. În prima cameră creăm așezăm o entitate `misc_teleporter`, apăsăm alt-enter și la `Teleporter_destination` scriem `tele1`. Nivelul acum are un teleportor dintr-un capăt în celălalt al nivelului.



5 S-ar putea să nu aveți chef să creați un nivel de single player. De altfel, trebuie ținut cont că majoritatea nivelelor distribuite pe Internet și chiar și cele pe care le veți face voi trebuiesc destinate multi-player-ului. Așa stînd problema, avem de optat fie pentru un joc cooperativ, fie pentru un deathmatch. Noi am optat în cazul de față pentru varianta a doua. Acest pas nu este deci esențial, însă transformă nivelul într-un nivel de deathmatch. Astfel, adăugăm două entități `info_player_deathmatch` în fiecare din cele două camere.



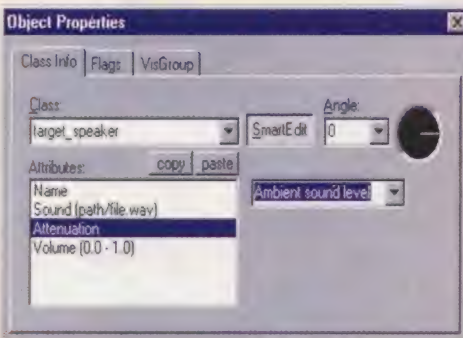
6 Cerul este creat un pic diferit față de alte obiecte. Astfel ca se crează un obiect de mărimea camerei, se dă o gaură în tavanul camerei, apoi se alege pentru obiectul creat textura `e1u1/sky1`. Pentru o iluminare cât mai realistă am mutat lumina de sub cer foarte aproape de tavan și i-am dat brightness 200 și o culoare gri închis. Încă un sfat : înainte de compilare să vă asigurați că toate luminile sunt ÎN INTERIORUL spațiului în care se poate plimba jucătorul, deoarece în caz contrar, dacă doar UNA din lumini se afla în afara veți avea un nivel în beznă totală.



7 Un pas acum care punctează la impresia artistică a unui nivel: crearea apei. Deși nu în prea multe cazuri esențială, în general poate ascunde anumite arme sau muniție. Este utilă și în nivelele înalte pentru sarituri din părțile sale superioare. Apa se crează și ea într-un mod aparte, se mai face un obiect de mărimea camerei, se poziționează lipit sub cea de-a doua camera, unul de mărimea și adâncimea apei, apoi se decupează obiectul cu apa din primul obiect. După decupare, obiectul "apa" nu se șterge ca în cazurile anterioare ci se lasă acolo și își schimbă textura cu `e2u3/water6`, transparentă 33%.



8 Dacă sunteți un mare luptător profesioniștii sunetele vor fi pentru voi nu de puține ori cheia victoriei într-o confruntare. Nu uitați ca în ziua de azi marii campioni mondiali de Quake 2 are ca principal atu o foarte bună ghidare după sunete. Așa stînd lucrurile, cel de-al 8-lea pas în crearea nivelului vostru personal în vor reprezenta sunetele din cadrul jocului. Sunetele se introduc în nivel cu entitatea `target_speaker`. Apăsând alt-tab apar proprietățile acestei entități, și anume numele (mai puțin important), sunetul (fișierul wav care va fi rulat), atenuarea (se poate selecta fie sunet ambiental, fie, normal, fie difuzat în tot nivelul) precum și volumul sau, un număr cu zecimale între 0 și 1

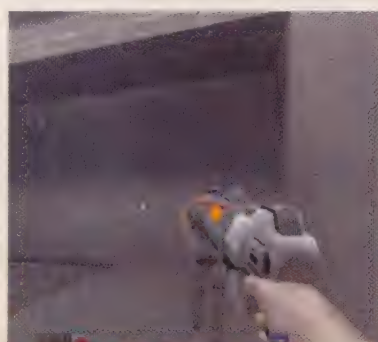


9 Un pas esențial: crearea monștrilor. Monștrii sunt tot entități. Ei pot fi adăugați folosind una din entitățile care încep numele cu "monster_". Astfel creem un monstru "monster_soldier_ss" care este unul din soldații cei mai slabi care trage cu mintralierea. Apoi pentru a le seta punctele de patrulă se folosește entitatea "point_combat". După ce moare el poate acționa o altă entitate, fie poate lăsa muniție cu proprietatea `spawn item`. Aici vom scrie "ammo_slugs". Vom constata rulând nivelul că soldatul vine până la punctul specificat de noi, iar după ce moare va lăsa 10 sluguri de rail.



10 Acestea fiind spuse putem să mai plasăm niște lumini sub apă (două entități "light") cu brightness 200 și culorile RGB "0.118 0.890 1.000", ceea ce înseamnă un bleu fosforescent, alți monștrii pante pe care să se urce la railul de sus, etc. De aici totul

depinde de imaginația fiecăruia. În încheiere vă mai pot avertiza asupra unor lucruri. Dacă nu dați caile corecte către toate utilitățile și texturile veți avea o groază de probleme, vi se va bloca quake-ul, va crăpa Win95-ul, și multe alte minunații care nu sunt prea plăcute. Așa că după ce porniți prima oară Worldcraftul aveți grijă ce setați, și unde setați.



WORLDRAFT - NIVELE PENTRU QUAKE

Pentru quake1 voi descrie teleportoarele care sunt altfel decât la Quake2. Se creează două paralelipipede identice, apoi una din ele se asociază unei entități "trigger_teleport" (toEntity). Din proprietățile acestuia se modifică Target și se scrie "Tele1". Apoi se creează o entitate "info_teleport_destination". Se setează unghiul în care va ieși jucătorul din teleportor, apoi se va modifica proprietatea "Target_name" și se va introduce valoarea care a fost introdusă și la Target de la trigger_teleport (Tele1). Cel de-al doilea corp solid se suprapune peste cel cu entitatea Trigger_teleport și i se schimbă textura cu aceea cu puncte care știm cu toții că

reprezintă teleportorul în quake1. Toate acestea fiind realizate compilam nivelul și admirăm

opera de artă pe care am înfăptuit-o.



WORLDRAFT - NIVELE PENTRU QUAKE 2

Cum se poate construi un "trenuleț" în quake2. Se creează un cub care se atașează unei entități (toEntity) "func_train". Proprietățile acestei entități sunt viteza, prima oprire (care este numele unei entități "ath_corner"), zgomotul pe care să-l facă precum și câta sanătate să-i ia celui care-l blochează. Entitatea path_corner are și ea ca parametri wait (cât să aștepte la acel loc), următorul punct pe care trebuie să-l atingă trenul și ce eveniment să declanșeze. Aceste entități pot fi dispuse în cerc pentru a determina obiectul nostru să se miște la infinit între ele. Un exemplu bun îl constituie banda de lăzi de pe nivelul q2dm8 - The

Warehouse. După ce compilam nivelul, dacă vedem că trenul nu trece pe unde i-am spus noi

înseamnă că am încurcat numele de entități între ele și le verificăm pe toate din cap în coadă.



WORLDRAFT - NIVELE PENTRU HALF LIFE

Half life-ul are un engine care se deosebește de celelalte jocuri prin existența Direct3D-ului, toate celelalte fiind jocuri pentru OpenGL. Datorită acestor diferențe, apa are probleme de renderuire pe unele plăci video în modul OpenGL. Problema este că apa apare văzută din interior ca o masă opacă, prin care totuși se poate merge. Dacă treceți pe renderuire Direct3D apa se va vedea normal, adică străvezie atât din interior cât și din exterior. De asemenea, apa în Half Life trebuie tratată un pic altfel, adică se selectează obiectul cu textura de apă și se apasă pe butonul "To entity" din partea dreaptă a ecranului. Entitatea care va trebui selectată este func_water.

Aceasta controlează comportamentul lichidului, se

poate regla toxicitatea sau vâscozitatea valurilor.



LOCURI BUNE DE VIZITAT

Să nu credeți că sunteți prima persoană din lume care va pune mîna pe un editor de nivele. S-au mai gândit și alții înainte. Creațiile lor le puteți găsi în principal în următoarele locuri:

SITE-URI IMPORTANTE:

WWW.QUAKE2.COM - o groază de linkuri pentru pagini de editare, conversii, modele, etc.

WWW.PLANETQUAKE.COM - Planeta quakerilor de pretutindeni conține nenumarate site-uri cu nivele, skin-uri și multe altele.

WWW.BLUESNEWS.COM - site de noutăți în principal, dar puteți afla și ce e nou în materie de nivele.

WWW.WORLDRAFT.COM - pagina oficială de WorldCraft, unde puteți găsi ultimele versiuni shareware, patchuri, dll-uri necesare, prefabricuri.

WWW.VALVE.COM - pagina celor de la Valve LLC, care au creat Worldcraftul și Half-Life

WWW.STORMTROOPERS.COM/ZD - ZD's weapon rack conține cele mai bune nivele de quake, quake2, heretic2 și chiar de Doom2.

WWW.Q3ARENA.NET - pagina neoficială de Quake 3 Arena care în lipsa de noutăți despre acest joc conține și o mulțime de noutăți despre quake și quake2.

WWW.PLANETUNREAL.COM - Dacă sunteți pasionați de Unreal puteți vizita această pagină.

WWW.UNREALNATION.COM - Alt site destul de bun pentru maniacii de Unreal.

WWW.STOMPED.COM - site cu nivele și informații despre multe jocuri.

WWW.TELEFRAGGED.COM - un site de jocuri care include nivele, skinuri, conversii pentru Quake, Quake2, Jedi Knight, Descent Freespace, și multe altele.

WWW.SLIPGATECENTRAL.COM - probabil primul site important cu informații despre quake1, el conține link-uri spre alte site-uri multe dintre ele fiind notate (de la 1 la 5 steluțe de către autorii site-ului) în funcție de utilitate, atractivitate, aspect și ușurința de navigare.

Mai sunt desigur și multe alte site-uri, zilnic apar altele noi, deci mai cautați pentru că veți mai găsi și alte locuri.



SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Distribuitor: Best Computers

Tip joc: Strategie

Seamănă cu: Civilization

Redactor: Dragoș Inoan

"UN Starship Unity, a ajuns după 40 de ani în sistemul Alpha Centauri, iar după ce căpitanul acesteia a fost asasinat echipajul s-a împărțit în 7 facțiuni"

Sid Meier a fost un nume foarte rostit între anii 1992-1996. Pentru cei care nu știu încă despre cine este vorba le pot spune că este autorul unui număr imens de jocuri, de la bune la foarte bune, care a lucrat la Microprose pentru câțiva ani buni. Câteva titluri produse de el sunt F19, F117, Railroad Tycoon și (nu în cele din urmă) seria Civilization. Chiar primul joc din această serie a devenit un punct de referință pentru o multime de jocuri viitoare, din care pot aminti Colonization și Master of Orion.

DE UNDE PÎNĂ UNDE

După cum probabil că mulți își amintesc, unul din principalele obiective ce trebuiau realizate la Civilization era să trimiți o navă spațială să colonizeze noi sisteme. Ei bine, nava noastră, UN Starship Unity, a ajuns după 40 de ani în sistemul Alpha Centauri, iar după ce căpitanul acesteia a fost asasinat echipajul s-a împărțit în 7 facțiuni, fiecare luând câte un modul de colonizare. Fiecare dintre cele 7 tabere este condusă de către o per-

sonalitate a vremii (2100 AD). După cum probabil v-ați dat seama aici lupta va decurge tot între oameni, extraterestrii având un rol mai mult decorativ.

Partea frumoasă la acest tip de joc de strategie se concretizează în faptul că trebuie să cucerești teritoriul inamic iar acest lucru nu se realizează întotdeauna prin forță. Nefiind un joc real-time ca Starcraft sau C&C acum ai într-adevăr șansa să gândești următoarele acțiuni. Iar cine crede că ecologistii de exemplu nu au nici o șansa îi sfatuiesc să se mai gândească puțin după ce le voi spune că aceștia pot schimba cursul râurilor, împiedicând astfel o națiune să se dezvolte energetic sau pot modifica clima în orice zonă de pe planetă.

CUM E JOGUL?

Harta pe care se va desfășura jocul poate fi generată aleator, dar poate fi aleasă și o hartă predefinită. Ca noutate, pot fi modificate "regulile" jocului, adică dintre condițiile de victorie, comportamentul formelor de viață indigene sau agresivitatea computerului. Toate

aceste opțiuni crează pentru Alpha Centauri un grad de rejucabilitate foarte ridicat.

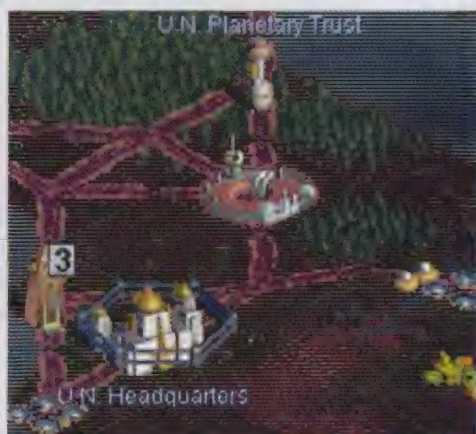
INTERFAȚA

Interfața jocului este foarte intuitivă. Ecranul este împărțit în două părți, în cea de sus se află efectiv ecranul de joc, iar jos avem un panou de comandă unde ne sunt prezentate cele mai diverse date, precum descrierea terenului și a unităților selectate, o hartă în miniatură a planetei precum și o porțiune care derulează în permanență statistici și grafice pentru evaluarea

forțelor aflate pe planetă.

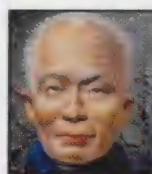
Planeta Alpha Centauri este o planetă unică în felul ei, fiind o planetă vie. Singurele forme de viață găsite pe planetă sunt niște viermi telepați extrem de ostili, dar nu prea puternici, și așa numitul XenoFungus care este o ruda îndepărtată a mușchiului de pământ, dar care împiedică construirea oricăror instalații pe suprafața ocupată de el. Planeta are și apă, astfel că putem găsi și xenofungus subacvatic, care are același efect ca și cel de pe uscat. Totuși, după o cerc-





Gaia's stepdaughters

Aceștia sunt cei mai mari iubitori de natură aflați pe nava mamă. Conducătoarea lor, Lady Deirdre Skye, are ca principal obiectiv protejarea planetei pentru a nu repeta dezastrul ecologic petrecut pe Pământ. Datorită acestei atitudini această facțiune poate controla cel mai bine formele de viață aflate pe această planetă.



Human Hive

Aflați sub conducerea despotică a președintelui Cheng-Ji Yang, membrii acestei facțiuni sunt considerați ca un tot unitar, viața unui singur individ neînsemnând nimic. Conform acestei ideologii, președintele întreprinde experimente de control a minții pentru a crea o rasă superioară dominată de o minte colectivă.



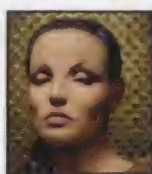
University of the planet

Toate mințile luminate s-au adunat la un loc pentru a-și atinge scopul, și anume a controla planeta prin intermediul tehnologiei și a descoperirilor științifice. Ca bonus în timpul jocului, fiecare oraș nou construit are din dotare un nod de rețea unde se pot aduce diversele obiecte descoperite spre cercetare.



Morgan industries

Deoarece lăcomia a cărătorit printre stele odată cu nevoile, iar lupta pentru controlul resurselor limitate se desfășoară pretutindeni, președintele Morgan a preluat conducerea acestei facțiuni pentru a câștiga batalia pentru Alpha Centauri printr-un război economic. În joc acesta are cea mai puternică economie având cea mai mare producție dintre toți.



Spartan Federation

D-na colonel Corazon Santiago seamănă puțin cu Xena, fiind tot o femeie călătoare în focul luptei. Ea crede că orice se rezolvă prin luptă, și că Alpha Centauri este o planetă care trebuie cucerită cu orice preț. În joc, Spartanii au cea mai avansată tehnică militară precum și diverse bonusuri la atac și apărare.



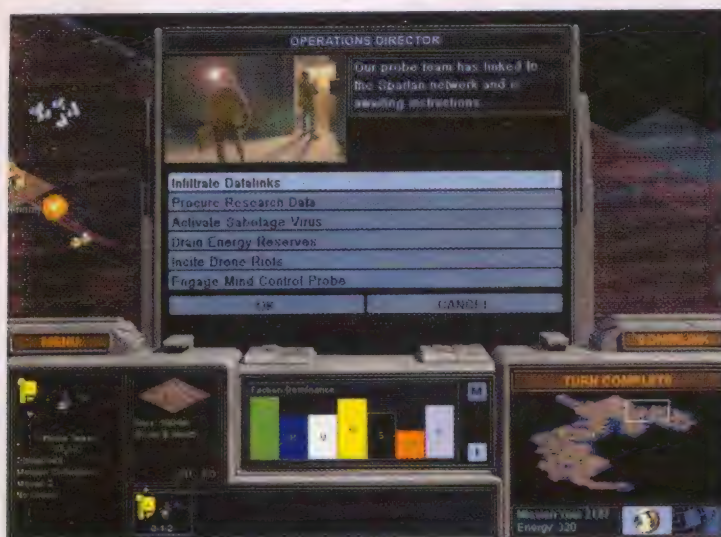
The Lord's Delevers

Se pare că există și pe Alpha Centauri un Dumnezeu, sau cel puțin asta cred membrii acestei secte religioase. Oricum, ei luptă cu foarte mare înverșunare folosind religia drept scuză pentru toate acțiunile lor, și nu iarta pe nimeni care li se împotrivesc.



Peacekeeping Forces

Rezolvarea conflictelor pe cale diplomatică este fără doar și poate cea mai bună alegere în momente de restriște. Așa gândește și conducătorul forțelor de securitate ONU, Parvin Lal. Aceste dorește să realizeze o lume unită prin legături diplomatice puternice unde să domine pacea și prosperitatea.



etare amănunțită a acestor forme de viață se ajunge la posibilitatea controlării lor în folosul propriu.

RESURSE

Pe Alpha Centauri există trei mari tipuri de resurse, fiecare cu întrebuințarea sa individuală. Astfel avem substanțele nutritive care ajută la creșterea populației orașelor, minerale, care ajută la creșterea producției și energia care ajută la cercetare. Mineralele și substanțele nutritive mai sunt folosite pentru întreținerea unităților.

Resursele pot fi extrase mai bine în funcție de proprietățile terenului. Astfel pe suprafețele mai joase se pot construi ferme pentru a recolta mai multă mâncare, pe suprafețele cu pietriș se pot construi mine iar pe virfurile munților sau pe podisuri se pot monta panouri solare pentru absorbția de energie. În afara de aceste metode mai există și posibilitatea plantării pădurilor care dau o producție constantă și sigură din toate cele 3 resurse. Dezavantajul pădurilor este că ele se pot extinde scăzând randamentul altor zone. Resurse mai pot fi găsite și în capsulele picate de pe nava-mamă, capsule care sunt împrăștiate pe toată

suprafața planetei, unde alături de resurse mai pot fi găsite baze de date și chiar unitați.

Orașele pot fi construite pe uscat dar și pe mare. Ele sunt singurele care produc clădiri și unitați și care pot strânge resurse.

Posibilitățile de configurare oferite de joc sunt foarte detaliate. Fiecare unitate are o listă de posibile comenzi pe care le poate îndeplini sau la nevoie poate fi trecută pe modul automat de gândire a acțiunilor în care calculatorul decide pentru tine. Chiar și coloniile oferă această posibilitate sub forma unui guvernator. Acesta poate să se concentreze pe construirea de noi facilități în bază, cu alte cuvinte aceasta poate deveni un centru universitar important, poate să se concentreze doar pe construcția numai a laboratoarelor științifice pentru a accelera descoperirile tehnologice sau pur și simplu poate produce unitați militare pe bandă rulantă. Totuși în aceste baze lucrează oameni sau chiar roboți în cel mai bun caz care se pot revolta dacă nu le sunt îndeplinite normele elementare de trai civilizat. De aceea ignorarea dezvoltării unei infrastructuri, ca parcurile de distracții, adec-

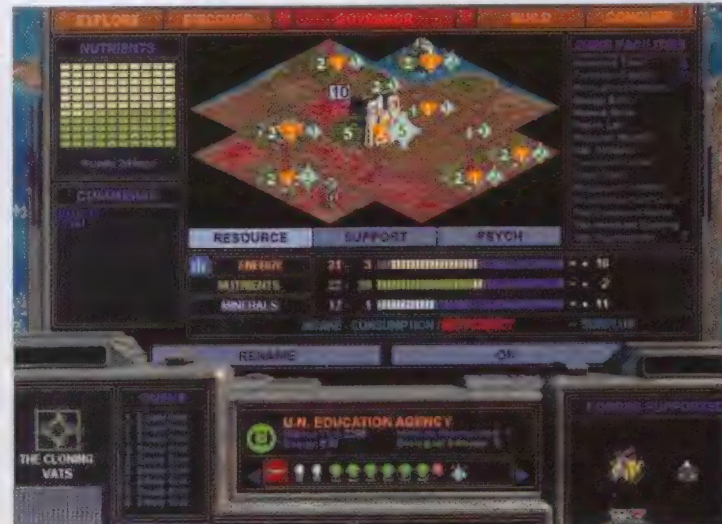


vate poate avea consecințe nefavorabile.

În oraș muncitorii pot fi antrenați și transformați în muncitori calificați sau talentați care pot fi doctori sau telepați și care asigură o dezvoltare mai bună a orașului. Problema este că ei nu mai participa în producția propriu zisă. Fiecare oraș poate construi proiecte secrete, care funcționează similar cu Minunile din Civilization, adică dau diverse bonusuri tuturor orașelor sau regi-

nilor controlate de jucător.

Nici la numărul de tehnologii ce pot fi cercetate jocul nu stă rău, având un număr impresionant de alegeri care au fost concentrate în 4 domenii: Cunoaștere, Economie, Construcții și Război. După ce a fost terminat un proiect, jucătorul este atenționat dacă poate să aducă modificări unităților existente pentru a le îmbunătăți. Chiar dacă nu există vreun progres tehnologic, jucătorul poate să creeze unitați după specifi-





cațiile proprii într-un editor de unități care este foarte ușor de folosit. Un lucru nou în jocurile de acest tip este posibilitatea de a alege o anume tehnologie care să fie cercetată, computerul parcurgând tot arborele pînă la ramura țintă, cercetînd tot ce este necesar.

Dupa cum am spus, unitățile pot fi fie predefinite, fie construite de jucător. Ele sunt de trei feluri: terestre, maritime și aeriene. Fiecare unitate capătă experiență după batalii, crescîndu-i rezistența și puterea. Astfel jucătorul este obligat să aibă mai multă grijă de fiecare unitate în parte. Lupta între unități este în stilul celei din Civilization, adică unitățile se bat pînă cînd rămîne numai una. Cele stricate se pot repara sînd o tură și nefacînd absolut nimic, fie pe cîmp, fie în oraș. De asemenea trebuie creat un echilibru între resurse și unități deoarece fiecare unitate are nevoie de un anumit număr de resurse de la orașul unde are baza pentru a exista. În lipsa acestor resurse, unitățile încep să moară, una cîte una.

Diplomația este la fel ca la Master of Orion, cu o mică adăugire, anume poți transmite harta aliaților. În rest avem tot pact ne-agresiune, alianțe sau comerț. Pentru spionaj se folosesc sondele care odată infiltrate în orașe pot sabota construcții, incita la revoltă sau fura tehnologii sau chiar să captureze orașul, după gust.

IMPRESIA ARTISTICĂ

Grafic, Alpha Centauri nu impresionează cîu nu au impresionat niciodată genul acesta de jocuri (și probabil nici nu o vor face prea curînd) deoarece scopul este cu totul altul. Un joc de șah arată întotdeauna la fel pentru că jocul în sine reprezintă adevărata valoare. Însă la Alpha Centauri s-au făcut unele modificări față de motorul grafic din

Civilizations 2 care reflectă pînă la urmă sfîrșitul de mileniu în care trăim. În esență este vorba tot de un teren 3D (din perspectivă isometrică) format din casute care au diferite proprietăți energetice sau potențial folositoare pentru desfășurarea jocului.

Unitățile țin cont de această înclinație, astfel că pentru a urca un deal le trebuie mai mult timp, iar pentru a coborî, le trebuie mai puțin. De asemenea diferențele de altitudine ajută sau nu la strîngerea anumitor resurse. Deosebirea față de

predecesori este reprezentată de posibilitatea modificării terenului în folosul tău. Unitățile nu sunt nici ele foarte detaliate, luptele decurgînd fără prea multe efecte speciale, rezultatul final conținînd mai mult.

ÎN ÎNCHEIERE

Probabil că mulți care au citit acest articol sunt veterani ai jocurilor de acest gen și și-au dat seama de combinația destul de fericită între Civilization și Master of Orion.

Pentru cei care nu le-au jucat pe acestea din urmă pot spune totuși să

încearcă Alpha Centauri, deoarece nu este un joc rau, are îmbinate afit elemente clasice cît și inovative, o grafică foarte bine realizată și un sunet pe măsura, iar cei care se plictisesc bătînd calculatorul pot încerca să se plictisească împreună cu prietenii într-un joc multiplayer pe rețea, modem, sau chiar pe același calculator, încercînd să descopere vestigiile extraterestre, noi tehnologii, noi scenarii și toate celelalte secrete pe care le ascunde Alpha Centauri.



Distribuitor:
Tip joc:
Seamănă cu:
Redactor: Marius Neacsu



RESIDENT EVIL 2

Americanii au bombardat Irakul pentru a distruge instalațiile de produs arme chimice și biologice. Bine au făcut! Pentru că ce urmează este un posibil scenariu al unui caz de proastă folosire a acestor arme.

mai au posibilitatea să le prezinte public pentru că virusul se răspândește în tot orașul. Fiecare cetățean atins de virus se transformă într-un zombi însetat de sânge, care va transmite mai departe virusul. Contaminarea devine așadar globală, Racoon-city ajungând în scurt timp un cimitir viu. Acum este momentul să apari tu. Și pentru că trebuie să porți un nume, acesta este

Leon. Detașat la RPD (Racoon Police Department) iei cunoștință cu situația din oraș într-un mod brutal: într-un decor dezastruos, plin de flăcări și de mașini zdrobite ești atacat de un grup de oameni mînjiți de sânge, cu un mers de somnambul, cu priviri pierdute, ce scot niște sunete ca din mormînt. Așadar începi un fel de quest pentru deslășirea misterului ce învaluieste această afacere,

Resident Evil 2, are la baza o intrigă simplă: Organizația "Umbrela" - cu sediul în orașul Racoon - se ocupă cu dezvoltarea armelor neconvenționale. În cadrul unui proiect pentru obținerea unei arme bacteriologice, din "neatenție", unul dintre virusii folosiți scapa de sub control. Apar fenomene neobișnuite, ce fac subiectul unor cercetări purtate de "S.T.A.R.S" un fel de poliție locală. Concluziile acestora sunt clare: cauza fenomenelor ce implicau zombi este "Umbrela", însă nu



salvarea supraviețuitorilor, cucerirea laudelor etc. etc...

AMINTIRI

Cred că va mai aduceți aminte de seria "Alone in the Dark". Resident Evil 2 împrumută nu numai tema "horror" dar și abordarea. Așadar avem de-a face cu un joc care se desfașoară în locații prerendate, cu un personaj full-3D (la fel cu obiectele, monștrii și restul de elemente) privit printr-o camera situată în locuri specifice fiecărei locații. Ai la dispoziție un număr finit de mișcări (printre care, la cele de bază, se adaugă: arack, action și run), un inventar pentru obiecte importante pentru rezolvarea unor "probleme" și - din fericire - mai multe tipuri de arme (cuțit și pistol în dotarea standard, la care se mai pot adăuga altele, mai avansate).

Este prezenta din plin partea de quest, așa că este bine să "interacționezi" din plin cu obiectele din jur, altfel nerezând să faci mai nimic (decît să joci un fel de Quake văzut dintr-o altă perspectivă). Dacă paralela cu AitD este prea îndepărtată, încercați cu "Men in Black".

Asemanarea este și mai mare. Intrînd un pic în amănunte, în Resident Evil 2 se pune baza destul de mult pe rezolvarea puzzle-urilor. Chiar

dacă oponentii sunt redutabili (mai multe specii de zombi - funcție de oamenii pe care îi au la baza: polițiști, barbați, femei; la care se aduga și niște creaturi pe cît de greu de definit, pe ațit de primejdioase) uneori se poate trece pe lînga ei fara să te angajezi într-o confruntare. Asta datorită în special încetinelii cu care se mișcă morții. Oricum, o înfruntare este bine să se poarte de la distanță, cu arme de foc, o luptă corp-la-corp cu cuțitul fiind de cele mai multe ori sortită eșecului. În acest fel se ajunge la partea cea mai "rea": fiecare zombi se repede cu frenezie la gîtul tău, scofînd gemete de plăcere laolaltă cu gîlgîitul singelui. În momentul în care cazi (mori, după cum scrie și pe ecran) scena atinge paroxismul: devii un fel de vînat transformat brusc în dejunul unor bestii care, așezate în patru labe, se înfruptă. Atenție la zombi căzuți dar nu morți: aceștia se agață de picioarele tale și te mușcă. De obicei, scapi de ei... sfărîmîndu-le feasta cu o lovitură de picior. Aceasta îi potolește instantaneu, spre deosebire de

focurile de pistol care pe unii decît îi doboară. Poți să fii sigur dacă unul este complet terminat, dacă sub cadavru se formează o pată roșie. Dacă te grăbești poți apela la următoarea strategie: tragi în zombi pînă îi dobori, apoi îi depășești în fuga - fara să aștepti să crape.

Poți să cercetezi dulapurile, gunoarele și alte zone. Se găsesc de obicei muniție, mai rar chestii pentru refacut sănătatea (niște ierburile sau un fel de spray). Obiecte mai importante sunt armele avansate și cele necesare pentru quest (dosare, coduri, instrucțiuni). Unele obiecte le poți primi (benevol sau în urma decedului) de la unele personaje pe care le înfilnești. Aceste înfilniri mîncă și ele din timp, dar fără obiectele care le obții în urma lor, jocul nu are sens. Obiectele pe care le găsești sunt stocate într-un inventar. Prin intermediul lui ai acces la arme pe care le poți încarca sau pe care le poți schimba, sau poți combina unele obiecte în anumite scopuri (asemanator cu tehnica din "adventure"-uri: <use X with Y>). În aceeași zonă ai acces la o hartă și la unele dosare cu diferite informații.

CONTROLUL

Cum asta este de făcut. Cum se face? Modul de control în cazul acestui tip de joc este destul de dificil, schimbarea poziției camerei aducînd o perspectiva nouă de fiecare dată. Durează un pic pînă te obișnuiești. Spre deosebire de MiB, RE2 nu dispune de atac fără arme. Armele de foc pot fi orientate în cele patru direcții (sus-jos, stînga-dreapta), însă nu trebuie să țintești prea mult pentru că există un "homing" enorm, ținta fiind atinsă chiar și cu arma orientată aiurea. Comanda



"action" are mai multe întrebări: foc, interacțiune, urcat scări, deschis uși, trecerea obstacolelor. Deschiderea ușilor reprezintă tranziția între două locații și este reprezentată grafic printr-o animație scurtă diferită de la ușă la ușă (de autobuz, dublă, grilaj etc). Nu prea vad rostul acestor animații cam seci.

REZOLUȚII SLABE

Acum că am ajuns la locații, să vedem cum sunt realizate acestea - laolaltă cu întreg RE2 - din punct de vedere grafic. Așa cum am spus ele sunt pre-rendate. Și aici intervine problema: rezoluția. Aceasta este de numai 320X240, ceea ce conduce la un rezultat nu prea "ademenitor". Să sperăm că în versiunea finală acest inconvenient va fi remediat.

acestor poligoane fiind suficient pentru o bună calitate grafică. De asemenea texturile sunt foarte detaliate, pufindu-se distinge ceasurile, bretelele, insigne sau alte amănunte. Chiar și în versiunea neaccelerată există efecte de lumină. Animația personajelor se distinge prin mișcările diferite pe care acestea le fac simțindu-se chiar o urmă de "motion capture". În timpul jocului aceasta este suficientă (ce dansuri întortocheate trebuie să execute un zombi care atacă un



Totuși, din punct de vedere al design-ului lucrurile par la locul lor. Adică toate lucrurile: mașinile de poliție distruse și abandonate, baricade și magazine devastate, vitrine sparte etc. iar în unele locații sunt prezente efecte speciale cum ar fi flăcările. Personajele sunt constituite din modele 3D poligonale, numărul

om?) dar în timpul scurtelor "filmulețe" (atunci când și ecranul ia aspectul de cinematograful în care subiecții interpretează niște roluri prestabilite, mișcarea este cam artificială. Acest mod de a folosi engine-ul grafic pentru cut-scenuri începe să câștige tot mai mult teren, asigurându-se continuitate

jocului, acest lucru este posibil însă numai dacă există un nivel de calitate al graficii suficient de mare. Se poate spune că versiunea accelerată 3D a Resident Evil 2 îl posedă și ca din punct de vedere grafic jocul este "dotat".

PARTEA DE SUNET

Beneficiază de un sistem cu un nivel bun din punct de vedere tehnic. Se remarcă sunetul produs de arme (mai ales de tuburile de gloanțe trase) și voci (atât zombi cât și oameni). Este ciudat sunetul scos de mușcările zombiilor, însă eu cel puțin nu am mai fost mușcat de un zombi...Muzica nu lipsește cu desăvîrșire din această versiune, dar este prezentă în mica măsură, sub forma unor cîmpeuri. Din aceste "porții" se distinge însă un anumit

stil, potrivit de minune cu atmosfera generală. Care atmosferă, este una de teroare. Tot timpul te aștepti ca la următorul colț să te trezești cu un umblător pe cap. Peste tot ești urmărit de imagini de apocalips așezate din plin cu pete de sînge care în cele din urmă ajunge să sară și pe ecran formînd niște pete scîrboase în momentul în care îți dai ultima suflare. Nu pot să nu atrag atenția asupra încărcăturii puternice de scene de groază. Chiar la începutul jocului autorii au pus un astfel de avertisment, lucru foarte bine venit, pentru că nu știu cît de bine ar cade unora să vada atîta violență și atîta sînge (Mortal

Kombat este "batut" de departe), chiar dacă este virtual. Cam aceasta este o prezentare succintă a ceea ce este, sau mai precis va fi Resident Evil 2. Versiunea finală promite destule, să vedem însă ce va aduce. Pînă atunci, ferivi-vă de zombi și Irokieni!



ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

UN NOU MAGAZIN

Adresa: B-dul M.
Kogalniceanu 5
Tel/Fax: (01)
3125524

IN BUCURESTI

MAXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS - BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC

THE F.A. PREMIER LEAGUE
FOOTBALL MANAGER 99



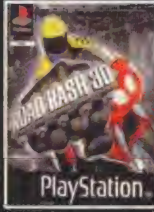
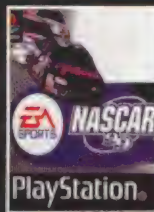
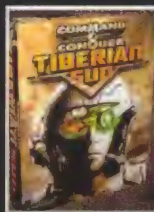
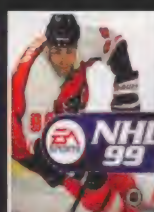
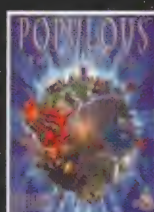
JOCUL LUNII ESTE:

PREMIER LEAGUE
MANAGER 99

HIDDEN NFL 99
SCAR 99
IA LIVE 99
A 99
WORLD CUP 98
HIDDEN NFL 99
SMIG 29
DRETTI RACING
PAD
IMO
MELL AIR FORCE
IL 98 JOYPAD PROMO
NGEON KEEPER GOLD
CLASSIC
RITER PILOT
POLICY GOLD
IO RACER 2
PILOUS - THE
GAINING
A 99
ST DRIVE 4X4
SPASSER
PN X GAMES PRO
RDER
IA LIVE 99
ST DRIVE 5
E VEGAS COURSES
ON FOR TIGER
BOSS
W II FIGHTERS
IDE RUNNER CLASSIC
IC CLASSIC
IC RED ALERT
IC WORLD WIDE
IFARE IC&C, C&C
D ALERT, MISSION

DISK1
FUTURE COP LAPD
LANDS OF LORE 2
CLASSIC
RECOIL
SIMCITY 3000
SUPERBIKES
BATTLE GROUP
SID MEIERS ALPHA
CENTAURI
DARKSTONE
DELTA FORCE
ROLLERBALL
A10 TANK SPANKER
NASCAR 99
REDLINE
ULTIMA ASCENSION
LANDS OF LORE 3
WORLD CUP CRICKET
DUNGEON KEEPER 2
BIG AIR
TIBERIAN SUN
AH64D LONGBOW
CLASSIC
ATP CLASSIC
BEASTS & BUMPKINS
CLASSIC
COMMANCHE 3 GOLD
CRICKET 97 (ASHES)
CROC
DARK OMEN
DARKLIGHT CLASSIC
DEADLOCK: SHINE
WARS
DUNE 2000
JANE'S F15
EA PREMIER LEAGUE

MANAGER
FIFA SOCCER MANAGER
CLASSIC
FIFA: ROAD TO THE
WORLD CUP 98
KKND CLASSIC
LBA 2 CLASSIC
NBA 98 JOYPAD
NEED FOR SPEED 3
NEED FOR SPEED II
CLASSIC
NHL 97 CLASSIC
NHL 99
PRIVATEER 2 CLASSIC
QUEEN: THE EYE
SIM SAFARI
SYNDICATE WARS
CLASSIC
THE ARSENAL C&C
RED ALERT & AFTER
MATH (DOUBLE PACK)
THE TOURNAMENT
COURSES ADD-ON
THE TPC COURSES -
ADD-ON
THEME HOSPITAL
CLASSIC
TIGER WOODS 99
ULTIMA COLLECTION
ULTIMA ONLINE
USNF 97 CLASSIC
WARGAMES
WING 4 CLASSIC
WORLD OF COMBAT
2000
X FILES THE GAME



ST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂSESC LA MAGAZINUL
N PASAJUL LIPSCANI. INFORMAȚII LA TEL: 092556510 SAU 3102832 PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE
VANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 310.28.32 FAX: 6795742

ELECTRONIC ARTS



TONIC TROUBLE

Distributor: Ubisoft
Tip joc: Arcade
Seamănă cu: Rayman
Redactor: Dragoș Inoan

"Tonic Trouble este un clasic "jump'n'run" 3D, asemănător cu Croc, doar că mult mai distractiv."

Tonic Trouble este primul arcade remarcabil programat a apărea acum, la începutul lui 1999. El este publicat de Ubisoft pe baza engine 3D produs chiar la noi în țară, engine care în versiunile sale anterioare a stat la baza unui alt succes de casă: Rayman

DATA STELARĂ 777-111...

Povestea jocului este destul de simplă: Ed, un extraterestru cam fricos produce un cataclism pe Pământ și este trimis pe planetă să repare tot răul făcut. Problema lui este că la începutul misiunii nava lui se defectează și în loc să ajunga la țintă el se prăbușește undeva la mare depărtare de obiectiv, singur pe o planetă pustie și ostilă.

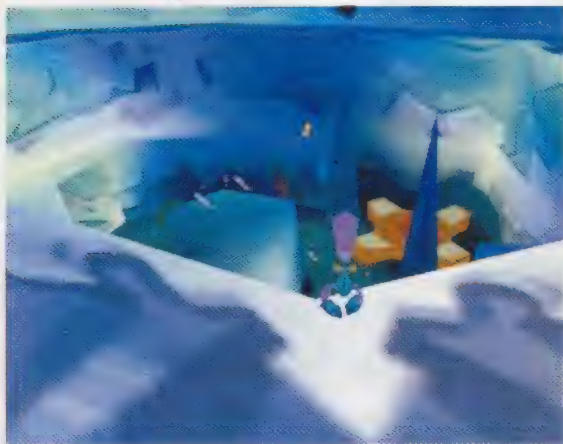
Tonic Trouble este un clasic "jump'n'run" 3D, asemănător cu Croc, doar că mult mai distractiv. Personajul controlat este chiar Ed, extraterestru

buclucăș, care știe (și trebuie) să facă o multime de lucruri, să alerge, să sară, să zboare, să se bata cu un soi de ciomag multifuncțional, să se dea cu sania, mă rog, ligheanul în cazul său, fiind solicitat de la nivel la nivel să facă un anume lucru sau chiar mai multe. De exemplu pe o pîrtie de schi el poate doar să manevreze ligheanul în care se afla, să-l frîneze, să accelereze, în timp ce într-o

peșteră trebuie să se bata, să zboare, să alerge și să sară.

Ed se poate mișca prin peisaj fie pe propriile picioare, pufînd să sară, să se cațere, să se agate de tot felul de obiecte, sau poate zbura, prin umflarea papionului aflat la gît, transformîndu-se într-un fluture mare și galben. Controlul în acest mod este ca la orice simulator de zbor, iar în cazul în care nu te

descurci exista tot felul de curenți și vârtejuri de aer prin nivele care îți cresc viteza sau altitudinea pentru a nu te prăbuși. Asupra nivelelor se poate acționa într-un singur mod, cu ajutorul ciomagului multifuncțional, care este fie bîta, fie pogo-stick, fie pușcă. Cu bîta pot fi loviți cam toți inamicii dar și obiecte din nivele, cu pogo-stick-ul se poate sparge podeaua (unde este posibil), iar pușca nu este una





obișnuită, ci mai mult un fel de țevă prin care Ed sufla mere. Jocul conține și câteva puzzle-uri și ramificații secrete ale nivelelor, care nu necesită pentru rezolvare o tactică sau gândire anume, ci doar puțină atenție și inventivitate, ele putând fi rezolvate destul de repede. Personajele sunt realizate cu un număr minim de poligoane, astfel nici unul nu are brațe și picioare, ci doar terminațiile acestora, palmele și talpile care gravitează în jurul corpului.

Ed, personajul principal este albastru și are doi ochi mari și un zîmbet stupid pe figura pe care-l arborează indiferent de situație. Celelalte personaje sunt locuitorii Pământului un pic alterați de accident, astfel putem găsi morcovi care îți sar în față cînd treci pe lînga ei pentru a te mîncă, ciuperci care te fugăresc, cîini turbări, insecte care trag după tine cu tot felul de chestii, doar ca să te oprească. În afara de personajele negative mai există și o categorie (restrînsă ce-i drept) de personaje pozitive. Astfel în versiunea demonstrativă

am găsit un pui de dinozaur prins într-un bloc de gheață, care nu are nici o treabă cu Ed, doar să nu i se încurce printre picioare.

Nici nivelele nu au un număr mare de poligoane, dar au texturi foarte detaliate și bine plasate. Versiunea demo pe care am jucat-o avea un bug, adică dacă treceai printr-un anumit loc cu o anumită viteză ieșea prin podea în afara nivelului și nu mai exista alta alternativă decît ieșirea în Windows și repornirea jocului. În rest, în afara de acestea nu am mai găsit probleme la nivele.

Controlul personajului se face foarte simplu, cu tastele de direcție, cu o singură observație, ca este relativ față de poziția camerei. Adică în cazul în care îți apasă pe "înapoi" și rotești camera (sau se rotește ea singură) începe să se rotească și Ed. O altă problemă apare la trasul cu "pușca", unde Ed se rotește prea rapid și nu mai are precizie. Din fericire a fost introdus un mod "1st person" (adică din ochii personajului)

care da o precizie în mișcare sacrificînd însă mobilitatea. Aceste două moduri pot fi schimbate după plac în orice moment și foarte rapid.

Camera poate fi rotită manual sau automat, precum și apropiată sau depărtată după plac și nevoi, folosind keypad-ul. Pentru cei nesatisfăcuți de configurația inițială există și posibilitatea redefinirii tastelor. Interfața este extraordinară de simplă, conținînd ca la orice jump'n'run un indicator de energie și numărul de vieți. Acestea două pot fi crescute culegînd tot felul de obiecte din porțiuni mai greu accesibile ale nivelelor. În partea de sus a ecranului mai este și fața lui Ed care se strîmbe sau zîmbește (dar mai mult zîmbește) în funcție de situație, fiind o prezență inutilă dar distractivă.

GRAFICA / SUNETELE

Cum era și de așteptat, jocul suportă cam toate acceleratoarele 3D existente pe piață la ora actuală. Culoarele folosite sunt foarte vii și foarte



atractive, efectele vizuale fiind bine realizate, chit că unele, tunelele de aer de exemplu mai au pînă să fie gata.

Sunetele sunt și ele 3D în toată regula, vocea lui Ed avertizează cînd se întîmplă ceva rău cu el, sunetele sunt mai puternice sau mai slabe în funcție de distanța și unghiul față de sursă.

ÎNCHEIERE

Tonic Trouble continuă seria jocurilor nou aparute care încearcă să atragă gameri de toate vîrstele și toate specialitățile, fiind un joc foarte bun care are de toate pentru toți: arcade pentru pasionații de Playstation, pseudo-1st person pentru quakeri și "zbor deasupra unui cuib de curci" pentru cei care mîncă simulatoare pe pîine. În afara de acestea, este un mod excelent de a te relaxa.





AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Distribuitor: Microsoft

Tip joc: RTS

Seamănă cu: Age of Empires

Redactor: Mihai Dobrica

"Rise of Rome se adresează exclusiv fanilor AoE (de altfel necesită o instalare anterioară a jocului AoE), oferind patru noi civilizații, patru campanii (de partea Romanilor), câteva unități și tehnologii noi."



cinci unități noi schimbă în proporție foarte mare strategiile de joc și echilibrează foarte bine jocul. Cavaleria, unitatea preferată a majorității jucătorilor de AoE în rețea poate fi acum contracarată folosind "Camel Raider" - luptători pe cămilă - unitate ieftină și slabuță dar cu un bonus foarte mare la atacul împotriva cavaleriei. Slinger este o altă unitate nouă menită să echilibreze jocul, având un bonus de atac mare împotriva arcașilor și un bonus la shield împotriva atacurilor cu proiectile (săgeți). Este de presupus că această unitate va reduce drastic eficiența rushurilor de arcași mărind astfel utilitatea infanteriștilor. Celelalte unități noi sunt accesibile numai în ultima eră și au fost introduse în scopul mării interesului pentru avansarea la Iron Age. "Fire Galley" - nava de luptă ce aruncă flăcări foarte distrugătoare înșă numai de la o patrată distanță - echili-

Scopul unui "extension pack" este acela de a prelungi viața jocului original, de a rezolva problemele majore ale acestuia și de a aduce misiuni, unități și clădiri noi, păstrându-se însă în linia originalului. Apariția unui "extension pack" pentru Age of Empires era previzibilă, ținând cont de numărul mare de fani pe care jocul îi are și de amănările repetate ale datei apariției Age of Empires II (Age of Kings). Rise of Rome se adresează exclusiv fanilor AoE (de altfel necesită o instalare anterioară a jocului AoE), oferind patru noi civilizații, patru campanii (de partea Romanilor), câteva unități și tehnologii

noi.

CIVILIZAȚII ȘI LUPTĂTORI

După cum vă puteți da seama din titlu cele patru campanii noi (a câte șase misiuni fiecare) urmează evoluția Imperiului Roman de la început până la stadiul de putere supremă, și încercările diferiților dușmani de a-i supraviețui. În trei din cele patru campanii joci de partea romanilor, și abia în cea de-a patra campanie - Dușmanii Romei - ai ocazia să încerci în lupta celelalte trei civilizații noi - Carthaginian, Macedonian, Palmyran. Aceste noi campanii au un nivel de dificultate puțin mai mare decât primele patru campanii din AoE, chestie nu prea utilă ținând cont de difi-

cultatea oricum exagerată a nivelului "hardest".

După părerea mea "caimacul" acestei extensii îl constituie unitățile și upgrade-urile nou introduse. Deși puține la număr, cele



breață luptele navale, oferind protecție foarte bună împotriva atacurilor pe mare. Celelalte două unități "Armored Elephant" și "Scythe Chariot" sunt numai îmbunătățiri ale tipurilor existente în AoE. Un număr mai mare de unități noi ar fi fost totuși de dorit.

UPGRADE-URI

Cele patru noi tehnologii ce pot fi cercetate au fost alese tot în scopul echilibrării jocului, mai exact al creșterii rolului preoților și al infanteriei. "Logistics" este cea mai importantă tehnologie introdusă, făcând ca o unitate de infanterie produsă în barăci să conteze în numărul populației ca numai o jumătate de unitate. Ca și în AoE, în RoR limitarea populației la 50 de oameni joacă un rol important în strategia de joc, iar cu ajutorul "logisticii" se pot construi 100 de unități, presupunând că ar fi toate de infanterie. "Tower Shield" îmbunătățește armura infanteriei împotriva atacului cu proiectile, marind și mai mult importanța acesteia. Celelalte două tehnologii, pe care nu le consider deloc utile, îmbunătățesc rata de vindecare a preoților și îți ofera posibilitatea convertirii imediate a unei unități inamice în schimbul vieții unui preot. Cea din urmă - Martyrdom - este interesantă însă costa 600 aur.

AI, INTERFAȚĂ, GRAFICĂ

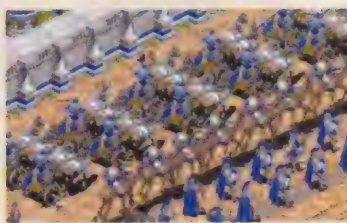
AI-ul, deși a tot fost patch-uit de la apariția AoE până acum, suferă în continuare de câteva probleme maricele. Pathfinding-ul funcționează destul de bine însă se mai întâmplă ca un grup mare de unități să se împrastie aiurea când trebuie să traverseze o strâmtoare, sau să rămână blocat în drum. La fel, dacă pui un număr mai mare de țărani (5-10) să construiască o clădire se întâmplă aproape mereu ca numai câțiva să muncească (3-7) în timp ce restul

stau și se uita mirati. În continuare, ambarcațiunile rămân blocate în strâmtoări. Principala îmbunătățire a interfeței constă în posibilitatea de a comanda ușor construcția mai multor unități. A fost marit numărul de sunete din joc, și acum mult mai multe evenimente vor fi semnalizate sonor (upgrade-uri, terminarea construcțiilor). În RoR tasta "Home" poate fi folosită pentru a cicla între ultimele cinci poziții de pe harta de unde jucătorul a primit semnalizări sonore, iar clicul dublu pe o unitate selectează toate unitățile de acel tip.

Grafic jocul nu a suferit nici o schimbare, cu excepția aspectului unităților noi și a clădirilor civilizațiilor nou introduse - construite în stil roman. Există și mult trîmbițatul Colosseum - "minunea" romanilor. Muzica din RoR este foarte frumoasă și foarte asemănătoare cu cea din AoE.

MULTIPLAYER

Partea de multiplayer a jocului a suferit cele mai multe îmbunătățiri - de fapt în multiplayer se reflectă cel mai bine rolul mediator al noilor unități și tehnologii. Tot pentru multiplayer a fost creat tipul de hartă "imensă" (huge) noi tipuri de teren și patru tipuri noi de relief - mediteranean, continental, deluros și "cu strâmtoări". Ca și în AoE, în multiplayer (prin LAN) este necesar un singur CD la trei jucători, ba chiar se poate juca Rise of Rome cu CD-ul de la AoE în unitate și invers. AoE se mai poate juca prin modem și gratuit pe site-ul Microsoft - zone.com. Cele mai bune două vești le-am păstrat pentru la urmă: se poate modifica limita populației până la maxim 200 de oameni (numai în multiplayer) iar lag-ul este mai acceptabil decât la AoE (totuși prin majoritatea ISP-urilor de la noi nu aveți șansa să jucați AoE: RoR).



PE SCURT

85

Grafică:	85	•	Minim
Sunet:	80	•	Procesor: P5-166
Muzică:	90	•	Memorie: 32 Mb
Atractivitate:	85	•	Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	80	•	Video: 3D acc 4 Mb
Multiplayer:	90	•	CD-Rom: 4X

PRO: Un expansion pack care merită achiziționat

CONTRA: Priviți pozele din AoE2 și vedeți ce va veni

Optim
Procesor: P200
Memorie: 64 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: U2





TEST DRIVE 5

Distribuitor: Best Computers
Tip joc: Sim mașini
Seamănă cu: Test Drive 4
Redactor: Ionuț Radu

"Prin desfășurarea curselor jocul îmi aduce aminte de Need for Speed 1. Asemănarea este frapantă. Accidentele au același caracter fantastic, iar traseul are limitările la fel de brutale și "abrupte". "

Time is money zicea cineva printr-o piață bucureșteană călându-mă pe picior. Era evident că se grăbea dar în locul acestei expresii binecunoscute mă așteptam la niste scuze. Nu cred că timpul este cheia succesului în industria de jocuri. Așa s-a întâmplat și cu Starcraft-ul sau cu Quake 1. Nu același lucru se poate spune și despre Test Drive 5. Nu vreau să vă dezamăgesc de la început dar în magazine se mai găsește și Need for Speed 3 și "bătrânul" NFS 2 SE care în sfârșit începe să prindă și pe la noi. Chiar dacă 3DFx-ul face legea acum, utilizarea lui nu înseamnă neapărat și succesul jocului.

NE ÎNTOARCEM ÎN TIMP?

Primul lucru pe care îl fac când am ocazia să încerc un nou simulator de mașini este să mă uit la toate tipurile de mașini pe care ni le oferă jocul. În acel moment îți poți spune cu ce ai de-a face. Grabitul din piață ar traduce asta prin "Ambalajul face produsul". Din acest punct de vedere Test Drive 5 este lipsit de logica. Avem la dispoziție o combinație de mașini datînd din ani 60-70 și pînă în 98 ce se înscriu atît în categoria celor de curse cît și a celor de oraș. Cine ar vrea să conducă chiar și virtual o mașină în 4 cilindri construită pe la mijlocul secolului și nu un Dodge Viper sau chiar Jaguar XKR?

Oricum decît nimic mai bine 40 de mașini finînd cont și de cele bonus care ți se oferă dacă reușești să câștigi cupa.

Tactica "joacă și vei câștiga" se aplică și în

cazul traseelor și a circuitelor, cîteva dintre ele neputînd fi accesate. Dacă în Test Drive 4 traseele de la punctul A la punctul B erau în proporție de 100% au fost introduse și 6 circuite, dintre care cel din Italia este cel mai reușit și nu datorita zăpezii dar și pentru că este un circuit de viteză.

PURĂ ÎNTÎMPLARE...

Prin desfășurarea curselor jocul îmi aduce aminte de Need for Speed 1. Asemănarea este frapantă. Accidentele au același caracter fantastic, iar traseul

are limitările la fel de brutale și "abrupte".

Dar cea mai mare asemanare constă în mașinile de poliție care sunt la fel de stupide în urmărire dar sunt în număr mai mare. O simplă îndrumare a polițistului spre marginea drumului te poate scăpa de el pentru tot restul traseului.

PE TRASEU...

Fără îndoială cea mai distractivă fază a jocului este cursa din oraș unde poți selecta și traficul. Acesta este însă



de fapt un decor pentru că mașinile parcă stau pe loc și nu îți pun probleme, neschimbându-și rapid sensul de mers. Nefericit este că diferența dintre o Lada și o Tatra (există curse și în Moscova) este doar grafica. Camioanele de 50 de tone se vor învârti în aer la fel ca și mașinuțele de 800 de kilograme, nemai spunând că accidentul este produs de o jucărie de mașină de prin ani 60.

NINO-NINO.

Mie-mi-a plăcut NFS3 pentru că era realist. Păi te cred și eu că poți să prinzi un Ferrari cu un Chevrolet Corvet dacă ești un bun. Așa se întâmplă ca dacă aveai ghinionul să dai peste un polițist în joc și depășeai limita de viteză, ceea ce nu era greu, cred și eu că începeai să-ți pui probleme. Dar dacă eu am 180 km/h și conduc un Viper poate să mă prindă un polițist cu o Lada? Ghici ghicitoarea mea. Teroretic pe linie dreaptă nu! Dar dacă mai apar și niște curbe? Nu, pentru că tu ai o stabilitate mai bună a mașinii. Test Drive 5 dovedește contrariul. După numai câteva curbe în care logic încetești cât de cât, nino-nino este în fața ta.

Abordarea curbilor mai ales în situații de genul acesta este recomandat să o faci cu frâna de mână mai ales în ac-de-păr unde mașina se întoarce cum nu se poate mai bine. Efectul "fugitului" de spate este bine realizat și chiar mă gândeam dacă nu ar fi fost mai bine dacă ar fi încercat realizarea unui simulator de raliuri decât a unui de curse. Apropos de nino-nino sirena este vizibilă dar sunetul ei lăsa de dorit. De altfel chiar dacă vrei, nu vei ști când este în spatele tău și când nu pentru că nu ai oglinzi retrovizoare. Camera este doar deasupra mașinii și eventual pentru vitezomani în bot sub spoiler.

Spre deosebire de NFS unde dacă te opresc polițiști mai pierzi ceva timp parcurgându-l cu ei în Test Drive 5 lucrurile sunt mai simple: te opresc până ai viteză 0 și gata poți să mergi mai departe. Partea urâtă e că traseele sunt gândite "made in Carmageddon" cronometrate și segmentate în checkpoints.

PLOUĂ, PLOUĂ, BABEL SE...

Grafic jocul stă bine pentru un simulator fără pretenții prea mari. 3Dfx-ul este bun și își face datoria și aici. Chiar dacă nu avem parte de niște efecte deosebite, o mișcare mai fluidă este evidentă și binevenită.

Trecerea de la ploaie la uscat și vice-versa se face brusc, iar comportamentul mașinii nu se schimbă prea tare. Se blochează pentru puțin derularea evenimentelor dar asta la alegerea unei noi melodii. Td5 vine cu aproximativ 5 melodii care îți vor încânta pe rockeri și îți vor speria pe șoferii liniștiți. Nu vreau să spun că nu mi-am făcut temele când am zis aproximativ, dar melodiile seamănă așa de tare între ele că nu-ți mai dai seama dacă ai mai numărat-o sau nu odata. Eu am oprit muzica și mi-am pus walkman-ul.

4 SPRE 5.

Trebuie să recunosc totuși că jocul mi-a cam intrat în sînge în ultima vreme. Nu știu dacă este din cauza sesiunii care se apropie sau doar că îmi amintește de Test Drive 4. Ideea este că mare diferență nu e între ele exceptînd cele câteva mașini în plus și apariția circuitelor.



PE SCURT

70

Grafică:	80	•	Minim
Sunet:	73	•	Procesor: P5-166
Muzică:	84	•	Memorie: 32 Mb
Atractivitate	70	•	Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	80	•	Video: 3D acc 4 Mb
Multiplayer:	79	•	CD-ROM: 4X
PRO: Atmosferă plăcută, clasică a jocului			
CONTRA: Accidente fantastice, zboruri incredibile			
Optim			
Procesor: P200			
Memorie: 64 Mb			
Harddisk: 250 Mb			
Video: V2			

MYTH II: SOULBLIGHTER



Distribuitoare: Eidos

Tip joc: RTS

Seamănă cu: Myth

Redactor: Marius Neacșu

"Vei avea de înfruntat obstacole neașteptate, vei avea obiective care par de neatinș, vei cunoaște orori ce depășesc capacitatea de înțelegere a unui om normal, va trebui să cauți ajutor unde nici nu gîndești"



Avenit din nou momentul să vă gîndiți cu groază la faptul că veți fi nevoiți să porniți calculatorul. Pentru că acolo vă așteaptă cele mai teribile orori născute la ceas de noapte în coșmarurile care v-au însoțit, ca un prieten credincios, copilăria. Și la aceasta se adaugă creaturi hidoase pe care nici măcar nu puteți să le concepeți, oricîtă imaginație bolnava ați avea.

Pentru că vremurile îndepărtate și obscure ale miturilor ne-au ajuns încă o dată...Bwahahahahaha! Așadar este vorba despre Myth II: Soulblighter, un sequel al unui joc care a reprezentat o inovație importantă în abordarea jocurilor. Pentru că la vremea respectiva, Myth I: The Fallen Lords a scăpat de sub ochiul critic al PC-Gaming de puțin, articolul de față se vrea o prezentare 100 % Myth II.

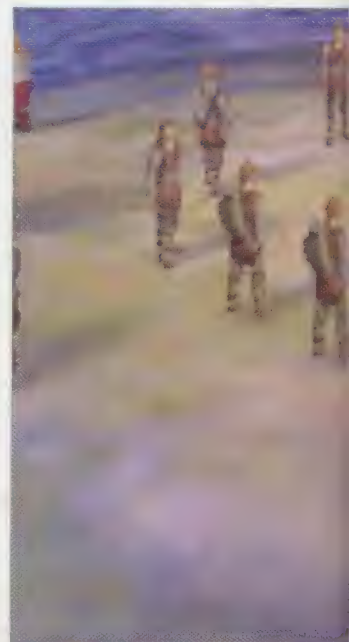
PC GOTHIC

Tema scenariului Myth se încadrează în versiunea primordială a bataliei între bine și rău: invazia creaturilor întunericului în lumea noastră. Prima încercare a Fallen Lords de a înrobi omenirea a avut loc cum 60 de ani și s-a soldat cu

pornirea "The Great War" în care oamenii, conduși de adeverați eroi amintiți astăzi în cîntecele și povestirile părinților au reușit să înfrîngă forțele întunericului. Prețul plătit a fost urias: ținuturile cuprinse sub umbra războiului au fost devastate în întregime, furia invadatorilor atingînd dimensiuni apoteotice. Așadar, timp de 60 de ani, oamenii au încercat să repare răutățile ce marcău punctele de confruntare care se întindeau deopotrivă pe teritoriul orașelor sau în afara lor. Acum au început să se vindece ranile, iar amintirile legate de acele vremuri de restriște se estompează treptat.

Bineînțeles că acesta constituie un moment extrem de propice unei noi invazii. Semnele acesteia încep să se vadă într-un oraș numit "Willow Creek" care începe să fie bîntuit de zombi care terorizează populația. Odata cu misiunea de curățare a orașului începe campania

împotriva Întunericului - într-o zi de luni, 25 August. Parcursul acesteia este văzut prin punctul de vedere al unui soldat, mai precis misiunile constituie însemnări în jurnalul acestuia. Evenimentele descrise au loc într-un peisaj variat, trecîndu-



se prin toate formele de relief. Ai la dispoziție o hartă ce prezintă ținuturile și evoluția situației. Toate aceste elemente de interfață (hartă, introducerea în misiune), alături de scenariu, sunt deosebit de bine realizate. Evoluția poveștii urmează un curs cu mult mai evoluat. Vei avea de înfruntat obstacole neașteptate, vei avea obiective care par de neatinș, vei cunoaște orori ce depășesc capacitatea de înțelegere a unui om normal, va trebui să cauți ajutor unde nici nu gândești. Acesta este unul din lucrurile care face din Myth o excepție. Misiunile nu sunt ca "turnate": distrugi toți adversarii și câștigi. Myth nu este un joc de strategie clasic, numărul de unități din fiecare clasă fiind finit (chiar dacă în unele momente ale misiunii mai găsești ceva ajutoare, acestea sunt disponibile în cadrul unui scenariu/misiune bine stabilit). Așadar, fiecare "episod" este personalizat, el reprezentând o simplă piesă din puzzle-ul care are ca finalitate alungarea invadatorilor.

DARK PERSONNEL

Conducătorul suprem al armatelor oamenilor este regele Alric (ulterior acesta va deveni împărat). Pe parcurs vei reuși să aduni la propriul HQ și alte nume răsunătoare cum ar fi The Deceiver. Unitățile pe care le conduci se împart în 3 mari categorii: oameni pur-sînge, aproape oameni și neoaameni. Prima categorie include clasele Warrior, Bowman și Journeyman, în a doua categorie se găsesc Berserk și Dwarves (inclusiv mortar Dwarves). Dacă îți dovedești calitățile de luptător vei reuși să atragi de partea ta niște aliați de temut fara de care disproporția între forțele combatante ar fi așa de mare încât succesul oamenilor ar avea o probabilitate egală cu zero (Trow și Warlock).



De cealaltă parte lucrurile sunt mult mai roz (sau negru). Condușe de însuși Soulbrighter (unul dintre Fallen Lords; crezut mort în Great War) care are alături alte monstruoziități ca Shiva (și ea înfrîntă în Great War; cel mai urt personaj feminin redat pe un PC) sau The Summoner, clasele ce formează hoardele întunericului poartă nume ce-ți induc fiori pînă în creștet: Myrkridya (un fel de vîrcolac), Ghast (o combinație stranie între o stafie și un zombi), Fetch (diavoli ce arunca descărcări electrice devastatoare), Ghol (un fel de cîini înarmați cu macete) și mulți (prea mulți) alții, cu care va rezerva deosebita plăcere să faci cunoștință pe cîmpul de luptă.

PLAY BALL!

Trebuie avut o mare grijă cu numărul de unități din fiecare clasă. Acest mod de desfășurare a misiunilor presupune existența unor clase de-a lungul misiunii pentru îndeplinirea obiectivelor. Așa că aveți grijă...și citiți caseta Hi(n)ts. Sistemul de control al unităților este

simplu și eficient - sunt suficiente click-urile din mouse, dar folosirea tastaturii accelerează mult lucrurile. Există posibilitatea de presetare/selectare automată, lucru ce ușurează mult viața jucătorului, o unitate pușind face parte din mai multe selecții.

O altă inovație originală din Myth este modul de vizualizare. Ai o perspectivă full-3D cu o camera foarte puternică care se poate deplasa în toate direcțiile spațiului (rotate, bank, zoom). Aceasta libertate pare derutantă la început. Consultă cu atenție harta din colțul dreapta-sus și o sa-ți dai ușor seama încotro privești și cum sunt așezate unitățile relativ la cameră. Pentru a te obișnui cu modul de control al unităților și al camerei ai la dispoziție o misiune "Tutorial" în care ți se explică cum și ce fel. Despre nivele ar mai trebui spus că devin accesibile prin opțiunea "New Game" deîndată ce au fost terminate cu succes. Sistemul de salvare/încărcare lasă însă de dorit. De fiecare dată se încarcă datele nivelului (loading) și apoi se încarcă

HI(N)TS

Citiți cu atenție text-box-ul cu Tips pentru nivel. Veți fi informați mai bine, deci mai puternici.

Fiecare unitate are o caracteristică "specială" foarte importantă (de exemplu Journeyman vindecă unități). Folosiți-o!

Împotriva cu unități care luptă corp-la-corp folosiți Dwarves. Proiectilele lor sunt devastatoare. Trebuie să te folosești însă din plin de avantajul terenului.

Folosește și tastatura! Atât pentru short-cut-uri cât mai ales pentru controlul camerei. Mouse-ul folosește numai în interiorul ferestrei.

Ai la dispoziție tasta Shift cu ajutorul căreia poți indica trupelor să atace inamici numi dintr-o anumită clasă. Folositoare la angajamentele între numere mari de combatanți.

Așteaptă să pierzi prima oară misiunea. Ți dai seama mai bine cam ce ai de făcut.

Poți să schimbi viteza de desfășurare a jocului (<F1/F2>). Te ajută când aștepti să se întâmple ceva.

Atenție mare la teren. Folosește dealurile, apele și crevasele. Ascunde-te după stânci și copaci și o să vezi cum proiectilele inamice se lovesc de acestea.

date despre situație (restoring). Cu cît ești mai avansat în nivel, cu atît durează mai mult. Mai există însă o opțiune, "Save Film" care salvează desfășurarea întregului nivel spre a servi drept exemplu de maiestrie în luptă.

PIXEL ZONE...

...sau ce se poate vedea în Myth. În primul rînd decorul este fara reproș. Accelerarea 3D este la înaltă și furnizează tot ce trebuie: texturi deosebite, efecte speciale, reflexii etc. Relieful pare proiectat de niște maniaci, peregrinările purtîndu-ți pașii printre dealuri, păduri, rîuri de apă, rîuri de lava, pajiști, ghețari, crevase și multe alte forme de relief, foarte variate. Acum vă rog să observați arhitectura clădirilor. Fie că acestea sunt castele, turnuri, case, biblioteci, fiecare posedă propriul design și, unde se poate intra, propriile decorațiuni interioare. Așadar, urmăriți cu atenție covoarele, mozaicele și celelalte elemente pe care le veți înfrîni.

Există totuși un aspect neplăcut, destul de important: unitățile





(inclusiv aici și păsările și animalele). Acestea nu sunt obiecte poligonale ci sunt sprite-uri. Totuși animația lor beneficiază de multe "fotograme" ceea ce o face destul de cursivă și plăcută. Neplăcut este însă nivelul de detalii. Fiind niște bitmap-uri, aceste sprite-uri suferă de



"pixelare" atunci când se execută zoom. Rezultatul? Fețe lipsite de detalii, contururi zgrumțuroase, anti-aliasing exagerat. Bineînțeles că aici este vorba despre compromisul între calitate și viteză. Pixel Zone este strâns legat și se continuă cu:



"ALWAYS TAKE THE WEATHER WITH YOU"

Toată lumea vorbește despre atmosfera unui joc. Dacă ne aliniem acestui curent am putea afirma că Myth 2 este "un joc foarte atmosferic". Iată de ce:

Așa cum am spus, jocul începe în luna august. Toate elementele din joc răspund foarte real la clima. În septembrie cad frunzele și păsările cântă, în octombrie plouă și este ceață de nu vezi la 3 pași, în ianuarie ninge și viscolește. Aceste elemente sunt așa de bine redată, încât treci pe rând printr-o stare de melancolie, printr-o teamă vecină cu cea mai curată frică și apoi te afunzi într-o disperare de moarte. Pentru că pe lângă partea de grafică, atmosfera mai sus amintită este susținută din plin de sunetele (opțiune 3D prezenta) deosebite. Bineînțeles că înainte de misiune ești "montat" de vocea soldatului care citește din jurnal și care sună de parcă ar propovădui Apocalipsa (de parcă noi nu am ști că despre asta este vorba în Myth!), acompaniata de o muzică ce-ți taie respirația. Aceste lucruri se întâmplă în perioadele de acalmie - destul de rar. În timpul înfruntărilor, auzi sunetele armelor, strigătele soldaților și (mai bine nu) o voce care spune indiferentă și monotona: "casualty" sau - mai rău - "casualties". Trebuie să recunoștem că aceasta voce este cea mai dureroasă...Ce vezi în timpul luptei? Mult, mult sânge și uneori mult fum. Acesta, alături de urme de corpuri, rămâne pe pământ după luptă

și marchează clar locurile blestemate. Ca să nu se inducă copiilor unele idei preconcepute sau mai știu eu ce tare, există posibilitatea setării unui "Blood Lock" prin intermediul unei parole.

"WITH FRIENDS LIKE THIS"

Când o să ajungi la nivelul de multiplayer o să vezi cum stau lucrurile cu prietenii și o să vezi că am dreptate. Acesta va fi un motiv în plus să va dezlănțuiți în confruntări cu cei dragi cunoscuți (LAN) sau necunoscuți (pe internet la <http://www.bungie.net> : server cu acces gratuit cu parola în funcție de "serial number"-ul de la Myth II).

THE END

De mult nu am mai jucat ceva care să mă "prindă" așa cum a făcut-o Myth II. Nu pot decât să apreciez realizarea deosebită, scenariul ce te face să aștepti cu nerăbdare să vezi ce se mai întâmplă în misiunea următoare, dar, mai ales, atmosfera și gustul de vremuri îndepărtate (ca timp, morală, spațiu și simțuri). Dacă nu vă mai puteți desprinde încercați macar editoarele "Fear" (de tag-uri) și "Loath" (de hațuri) cu care puteți să vă creați singuri un mini Myth.



PE SCURT

88

Grafică:	85	Minim
Sunet:	90	Procesor: P133
Muzică:	90	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	88	Harddisk: 100 Mb
Rejucabilitate	83	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	87	CD-Rom: 4X

PRO: Atmosfera și scenariul foarte atractive

CONTRA: Abordare spațială un pic mai greu de acomodat.

Optim
Procesor: P200
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: Acc. hard.

TE-AI GÎNDIT VREODATĂ CE ÎȘI DORESC CALCULATOARELE?

1. PLĂCI DE BAZĂ ACORP



1. DE CE?

Deoarece:

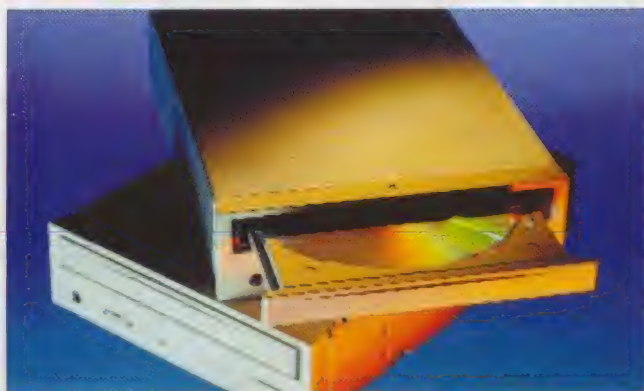
Sunt plăci cu arhitecturi proiectate pentru toate tipurile de procesoare de unde rezultă o compatibilitate perfectă cu toate acestea, indiferent dacă se numesc Intel, AMD sau Cyrix

Chipset-uri de înaltă performanță: Intel și VIA și SiS

Au performanțe ridicate și o calitate indiscutabilă

Prețurile lor sunt minime

2. CD-ROM-URI MITSUMI



2. DE CE?

Deoarece:

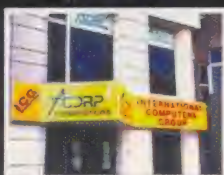
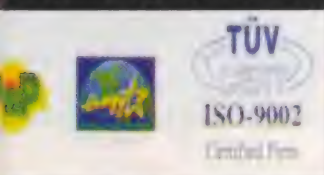
MITSUMI este o firmă consacrată și reprezintă calitate și garanție.

CD-ROM-urile MITSUMI sunt cele mai rapide.

Au raportul optim calitate / preț

Trust ACORP. You will profit more!

Mainboards, video cards & memory



Unic Distribuitor Acorp în România

INTERNATIONAL COMPUTERS GROUP

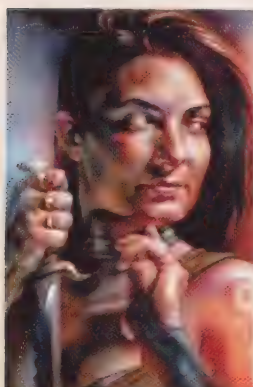
MAGAZIN & SERVICE: STR. ȘTIRBEI VODĂ, NR. 172. TEL: (01) 2217343, FAX: (01) 2217380, E-MAIL: OFFICE@ACORP.RO, WEB: WWW.ACORP.RO



BALDUR'S GATE

Distribuitor: Interplay
Tip joc: RPG
Seamăna cu: -
Redactor: Alex Bartic

"BG este primul joc după mulți ani de pauză bazat pe universul AD&D - Forgotten Realms și probabil cel mai bun dintre toate"



1999 va fi probabil unul dintre cei mai buni ani din istoria jocurilor în principal datorită revoluționării concepției asupra producției, care se prefigurează la orizont. 1999 este anul în care vor apărea Diablo 2, Tiberian Sun, TA Kingdoms, Quake 3-Arena și o mulțime de alte jocuri, noutatea constituind-o mulțimea de RPG-uri despre care se spune că vor reînvia un gen de joc considerat mort în urma cu numai 12 luni. Primul din această pleiadă se numește Baldur's Gate.

LUMEA LUI

BG este primul joc după mulți ani de pauză bazat pe universul AD&D - Forgotten Realms și probabil cel mai bun dintre toate. AD&D - prescurtarea de la Advanced Dungeons & Dragons este un set de reguli pentru RPG-uri pe hârtie, pe turn-uri, și care îți permit jucătorului să exploreze diverse zone fan-

tastice, pline de vrăjitori, monștri, vraji, eroi și catacombe. Forgotten Realms, lumea în care se desfășoară BG, este doar una dintre sutele de astfel de mini universuri AD&D care au fascinat publicul de pretutindeni (excepție făcând estul) de-a lungul ultimilor 15 ani. AD&D a inspirat o mulțime de RPG-uri și MUD-uri de pe Internet, fiind un factor activ în evoluția RPG-urilor.

AȘA A ÎNCEPUT

Povestea începe simplu, cu un copil crescut de tatăl sau adoptiv - Gorion, departe de vază lumii, într-o fortăreață numită Candlekeep, controlată de un ordin de călugări dedicați culturii. Jocul debutează cu adevărat în momentul în care Gorion, în urma părăsirii cetății este ambuscat și ucis de către un personaj negativ, iar tu, fiul sau, pornești în căutarea prietenilor pe care ți i-a recomandat înainte de a pieri.

De-a lungul aventurii personajul principal rezolvă o serie de quest-uri ca acela al minereului de fier care se degradează, provenit din mina orașului Nashkel, învața cine este cu adevărat și ce trebuie să facă pentru a pacifica una dintre cele mai tumultuoase regiuni, bătută de hoți, monștri și asasini iar mai nou amenințată de un posibil război între Baldur's Gate și Amn.

CE FACE JUCĂTORUL

BG are 7 capitole și un prolog, acesta fiind amplasat înaintea uciderii lui Gorion. Spre deosebire de Diablo, Baldur's Gate este un role playing game în adevăratul sens al cuvântului, cu multiple locații, mai multe caractere de controlat, comerț și mai ales o lume care se modelează conform acțiunilor întreprinse. La început jucătorul își ia un caracter predefinit sau își creează unul nou, având posibilitatea

alegerii dintre cele 6 rase disponibile (human, elf, half-elf, dwarf, gnome sau halfling), 26 de clase (fighter, thief, cleric și altele) și 9 alinamente, de la Lawfull Good până la Chaotic Evil. Meticulozitatea merge până



la selectarea culorii pielii, a parului și a hainelor.

Pe parcurs trebuie format un party - un grup de încă 5 personaje secundare, care pot fi schimbate în orice moment, a căror moarte nu afectează desfășurarea jocului și fără de care BG nu poate fi terminat. Party-ul poate fi comandat ca un întreg, respectiv toată lumea să atace pe cineva, existând chiar câteva tipuri de formații sau pe rând, jucătorul preluând controlul asupra unui singur om. Spre deosebire de AD&D-ul clasic, pe turn-uri, BG este în timp real, fiind însă dotat cu un sistem de auto-pauză bazat pe evenimente, foarte asemănător cu cel din X-COM. În timpul pauzei pot fi date vraji, ordine de atac, de mișcare, sau pentru utilizarea anumitor poțiuni, iar jocul iese singur din acest mod în momentul în care se umbla în inventarul unui personaj (pentru a împiedica schimbările instantanee de obiecte).

Lupta se desfășoară și ea într-un mod deosebit de cea din Diablo, unde totul depindea de viteza apăsării pe mouse. După asignarea unui ordin de atac personajul respectiv lovește o dată la o anumită perioadă de timp, care depinde de arma folosită, de clasa și de nivelul său. Vrajile sunt partea mai delicată a jocului; un mag sau preot poate să aibă scrise în cartea sa un număr foarte mare de vraji, dar la un moment dat nu ține minte decât un număr limitat, care depinde direct de nivelul său, și care evoluează împreună cu acesta. După consumarea acestor vraji memorate trebuie să se odihnească o perioadă standard de 8 ore pentru a se refăce, timp în care crește și sănătatea membrilor party-ului. Scroll-urile pot fi învățate dacă respectivul mag face parte din școala de origine a respectivei vraji, în caz negativ fiind totuși posibilă utilizarea lor care însă duce la distrugerea

manuscrisului. Vrajile sunt 40 pentru preoți și 54 pentru magi, dar unui singur mag îi este practic imposibil să le cunoască pe toate.

MICI COMERCIANȚI

Comerțul se desfășoară în mod normal în magazinele din micile sate sau din Baldur's Gate (orașul principal) dar numărul marfurilor nu este foarte mare. Ca moneda de schimb există banii, care nu ocupă spațiu și pot fi procurați prin vânzarea lucrurilor recuperate de la cadavrele monștrilor omorâți. În general armele magice sunt scumpe, iar cele cu adevărat de calitate foarte rare și aproape inexistente în magazine. Obiectele nu ocupă spațiu în inventar ca la Diablo, ci au o greutate specifică, iar dacă personajul respectiv depășește propria capacitate de a căra se mișcă mai greu, existând în mod evident și posibilitatea de a rămâne ținut în locului.

Armurile funcționează într-un mod mai deosebit: ele scad din AP-urile unui personaj, cele mai bune valori fiind cele negative. În același timp armura nu diminuează din puterea lovituri, ci o împiedică, iar în momentul în care aceasta trece produce daune majore. Armele au și ele un mod de funcționare mai ciudat. De exemplu o sabie cu 2D4 înseamnă că damage-ul produs de ea este rezultatul adunării a două



zaruri cu patru fețe: minim 2, maxim 8. Arcurile pot lansa mai multe tipuri de săgeți, iar ace-

tea sunt cât se poate de materiale și ocupă și spațiu în inventar. Săgețile cu foc sau otrăvă nu sunt tocmai rare, iar otrăvă are cu adevărat efecte negative evidente.

PRINCIPII ARHEOLOGICE

Baldur's Gate, pe lângă numele jocului mai este și denumirea unui oraș în jurul căruia se învârtă acțiunea dintr-o bună bucată a jocului. BG se desfășoară pe o hartă cu diverse locații între care există drumuri. Fiecare astfel de locație este formată dintr-un număr mare de ecrane, circa 200, care scrolează în momentul în care party-ul le strabate. În total jocul are peste 10000 de ecrane deci circa 50 de astfel de zone, fiecare cu questurile și evenimentele sale specifice. Lumea este dinamica

în sensul că cei ce o locuiesc au o atitudine care depinde direct de reputația pe care ți-ai creat-o de-a lungul jocului, ajutând, ignorând sau chiar ucigând oameni nevinovați. În momentul în care această reputație ajunge la anumite valori prea mari party-ul beneficiază de reduceri la prețuri și alte bonus-uri la reacții, iar ca dezavantaje dezertarea personajelor cu aliniament negativ și imposibilitatea de a purta discuții cu NPC-urile demonice. Valori prea mici înseamnă ostilitatea tuturor celor buni, încercări cu gărzile iar în caz extrem imposibilitatea cumpărării din magazine. Jocul are un sistem de experiență, pe baza căruia evoluează statisticile personajelor. Experiența făcută dintr-un kill este împărțită în mod egal între membrii party-ului, asigurându-se o evoluție cât de cât egalitară.

ÎMPĂRȚIRE PE CD-URI

Din principiu pot să afirm că orice joc pe mai mult de două CD-uri este un film cu mici întreruperi, în care trebuie să apeși pe trei taste sau să dai un pic cu mouse-ul. Ca o excepție care confirmă regula, chiar dacă vine pe 5 CD-uri, BG are sub 20 de minute de filme, restul fiind ocupat cu grafica. Aceasta, ca și animațiile personajelor, este foarte bine realizată, plină de detalii și de viață. Natura cel puțin este fenomenal reprodusă, nelăsând niciodată senzația de repetiție, diversificarea fiind elementul de bază, de la stâncile din deșert până la copacii din pădure. Jocul se întuneca în timpul nopții, iar ninsoarea și ploaia au și ele un efect de întunecare a ecranului. Vrajile sunt spectaculoase, iar culoarea lor oferă informații despre școala urmată de respectivul mag. Muzica se potrivește cu stilul jocului, difera pentru fiecare zonă dar este





mult prea repetitivă deoarece cei de la Bioware au mers pe principiul reducerii spațiului ocupat de melodii. Jocul are speech-uri pentru fiecare personaj, iar dialogurile mai lungi sunt scrise. Adevărul este că în BG se vorbește mult, uneori chiar prea mult, chiar opțiunile pe care le ai nu sunt aproape niciodată mai mult de trei.

SCRIPTURI

Baldur's Gate vine cu un sistem pro-

priu de script-uri, care pentru întâia dată la un RPG este pus la dispoziția jucătorului. Pe primul CD există un compilator și exemple cu ajutorul cărora pot fi realizate modele de comportament pentru fiecare membru al party-ului. Limbajul folosit este asemănător cu cel al batch-urilor de DOS și îndeajuns de flexibil. Jocul are și un AI default pentru fiecare membru al echipei, care poate fi activat sau nu. Eu personal am jucat

întotdeauna cu AI-ul scos și mi-am controlat perfect oamenii cu ajutorul pauzelor dese. Monștrii sunt și ei dirijați de scripturi, dar există o problemă în sensul că pot fi luați și omorâți pe rând, deoarece cei care nu te vad în mod direct nu își ajută confrății atacați, chiar dacă aceștia sunt la un pas de ei.

Pentru prima dată la un RPG "adevărat" există suportul pentru multiplayer, cei de la Bioware adop-

tând o soluție ciudată pentru a rezolva anumite probleme specifice. BG se desfașoară pe multi la fel ca pe single, cu deosebirea că sunt mai mulți oameni care controlează membrii party-ului. Deathmatch nu există. Serverul are posibilitatea setării unor parametrii care îi împiedică pe jucători să execute anumite acțiuni, ca inițierea ieșirii dintr-o zonă, tranzacțiile comerciale, tranzacțiile prin inventarul party-ului șamd. Practic host-ul poate să ruineze un joc dacă nu este corect și în orice caz datorită sistemului inventarului comun poate să fure orice de la ceilalți, ba chiar să le exporte eroii pe propriul hdd. Caracterele pentru multiplayer pot proveni din jocurile de singleplayer, la fel cum pe singleplayer se poate importa la început orice personaj din multiplayer. Există posibilitatea ca un jucător să se conecteze, să vândă tot lăsând banii celui alt, să iasă și la formarea noului joc să intre din nou cu toate obiectele. Recomandarea celor de la Bioware este să joci doar cu prietenii, deci în nici un caz "Internet friendly".

Lumea din BG este întotdeauna la fel, monștrii fiind exact în aceleași locuri, singurele elemente care diferă fiind personajele tale, reacțiile oamenilor față de party (în funcție de reputație), anumite batalii random în timpul nopții sau în cadrul unor călătorii mai lungi și obiectele luate de la unele cadavre. Totuși pentru a termina jocul rapid sunt necesare 100 de ore, iar pentru cei care vor să facă toate quest-urile (ca mine) circa 200. Adesea jocul pare mai





mult unul de strategie, confind foarte mult unde amplasezi un personaj pentru a da toți adversarii în el sau ce vraja să folosești la un moment dat. Deși poate să vă para ciudat, a controla mai mult de un singur personaj nu este o activitate dificilă și nu strică nimic din senzația pe care o lasă jocul, contribuind în schimb din plin la realism. În Diablo, personajul principal era extraordinar, ucidă singur zece monștrii și scăpa viu. La BG poțiunile de sănătate au un preț substanțial, închejuns de mare pentru a convinge pe oricine ca tactica, sau lipsa ei, "cu capul înainte" nu da niciodată roade.

BYE BYE

Baldur's Gate nu este în nici un caz Diablo 2, se deosebește ca idee și ca realizare de tot ce știu eu despre acesta, dar asta nu îl împiedică să fie cel mai bun RPG pe care l-am jucat până acum. Probabil cele două jocuri vor conviețui liniștite împreună, asta pre-

supunând ca Blizzard binevoiește să scoată Diablo 2 înaintea anului 2000.

Personal consider că fanaticii de Quake vor prefera Diablo, iar cei care au jucat cu plăcere adventure-uri vor trece prin amândouă și vor trage propriile concluzii după aceea.

PE SCURT

90

Grafică:	93	Minim
Sunet:	92	Procesor: P166
Muzică:	92	Memorie: 32 Mb
Atractivitate	92	Harddisk: 300 Mb
Dificultate	95	Video: DX 5.0 2Mb
Multiplayer:	80	CD-Rom: 4X

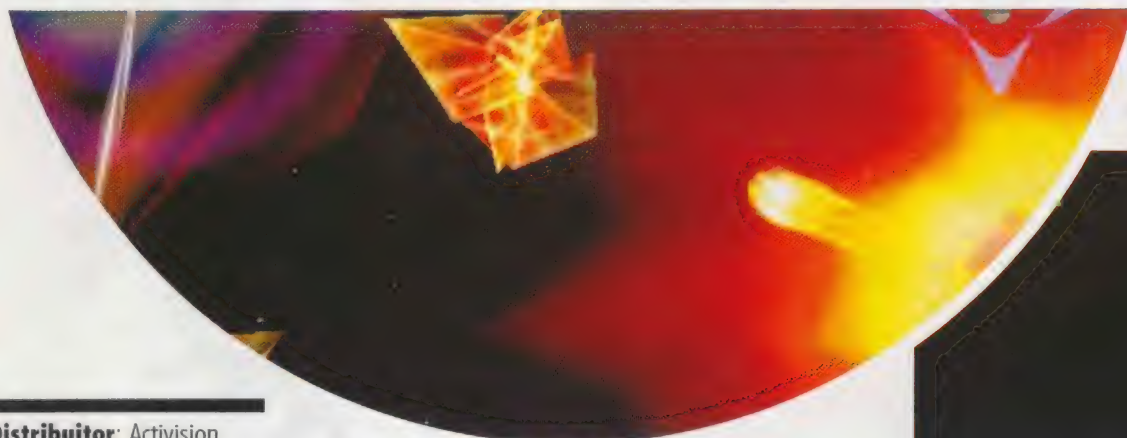
PRO: Inovativ, original și durează foarte mult.

CONTRA: un pic prea dificil, nu are elemente random

Optim
Procesor: P200
Memorie: 64 Mb
Harddisk: 600 Mb
Video: DX5 4Mb



ASTEROIDS



Pe single player, jucătorul trebuie să treacă prin 5 zone diferite, care mai de care mai periculoasă, începînd de la o misiune banală de curățare a sectorului Sigma Delta și trecînd printr-o gaură neagră, pe lînga Soare, printr-un sistem locuit de niște viermi spațiali uriași și culminînd cu întoarcerea sa în forță pentru a salva Pămîntul de un contraatac al extraterestrilor. Pentru asta trebuie să pilotezi una din cele 3 nave destinate acestor misiuni, Rapier, Dagger și Longsword. În această ordine ele au scuturile din ce în ce mai puternice iar manevrabilitatea și viteza din ce în ce mai mică. Diferența între puterile scuturilor este că ele pot fi activate pentru mai mult timp și pot respinge asteroizi din ce în ce mai mari, astfel că Rapier-ul de-abia rezistă, iar Longsword-ul poate ține piept unor asteroizi destul de mari. După ce a fost aleasă nava, aceasta este poziționată în mijlocul ecranului și încep să apară meteoriți din toate părțile pentru a fi distruși. Mai pe scurt, în acest joc trebuie împușcat tot ce mișcă, deoarece orice obiect care a reușit să treacă prin scuturi distruge nava din prima. Toate aceste zone au fundaluri diferite, precum și asteroizi și inamici diferiți,

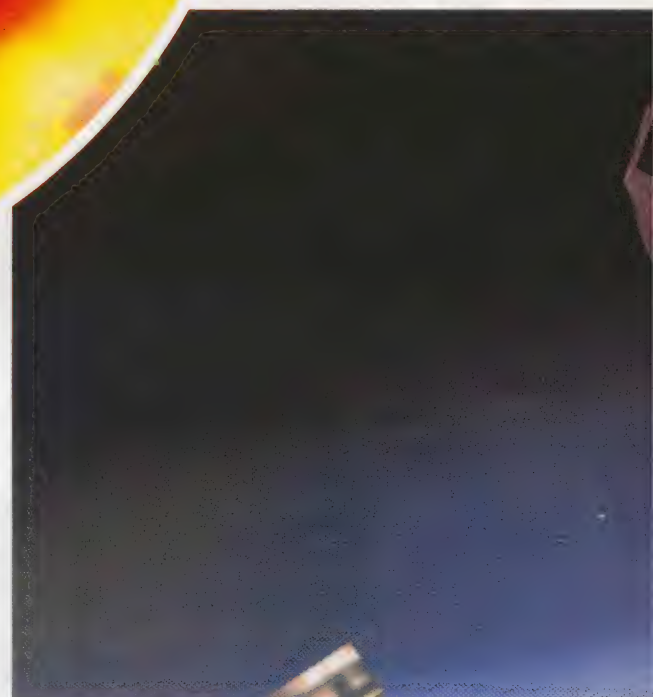
Distribuitor: Activision
Tip joc: Arcade
Seamănă cu: -
Redactor: Dragoș Inoan

Unul dintre puținele jocuri care au rezistat trecerii timpului pentru mai bine de 20 de ani este Asteroids. Datînd încă din 1979, prima versiune a acestui joc a fost inclusă în mai toate sistemele tip Unix, dar și Dos existente. El a atras prin simplitate și ideea sa originală zeci de mii de jucători din întreaga lume. Cunoșcîndu-i povestea, Activision a scos în acest an un

remake al acestui joc, care însă folosește tehnologia actuală. Rezultatul: un joc destul de frumos, dar care la un moment dat poate deveni monoton și chiar enervant. Jocul se desfășoară undeva într-un viitor apropiat, cînd oamenii au cucerit spațiul și s-au îmbogățit peste noapte din comerțul cu minereu extras din centurile de asteroizi. Pentru a putea însă să prindă asteroizii, companiile angajau piloți care să pătrundă între ei și să-i detoneze în bucăți mai mici. Aici intri tu, un pilot pămîntean care a luat această slujbă numai pentru bani.

CUM ESTE JOCUL?

Primul lucru pe care l-am remarcat și mi-a creat o impresie destul de neplăcută după ce am instalat jocul a fost rezoluția mică a filmelor și numărul redus de culori.





indistructibili, ouă de viermi spațiali și multe altele. În afară de asteroizi mai există și alte pericole în spațiul cosmic. Ele sunt reprezentate de tot felul de construcții și nave extraterestre, care nu au alt obiectiv decât să distrugă tot ce a fost creat pe pământ. Printre creațiile extraterestre putem găsi clasicele farfurii zburătoare, foarte mari și ușor de nimerit, dar și unele creații mai noi cum ar fi Hex, o nava care se desface în multe bucați care fug să te distrugă, sau nave vechi cu motoare atomice care lasă în urma lor o urmă radioactivă care nu este tocmai bine să fie atinsă.

Jocul are și facilități multiplayer putând fi jucat în 2 pe același calculator sau prin rețea, modem sau cablu serial. În acest mod jucătorii pot participa la aceeași poveste ca în varianta single player, doar că sunt 2 și au mai puțini meteoriți de distrus.

Nivelele de dificultate în acest joc nu prea sunt cu mult diferite între ele, eu personal nereușind să sesizez diferențe între "Easy" și "Hardcore".

Muzica și descrierile misiunilor la sunt plasate pe CD sub forma de trackuri audio, unele melodii fiind chiar reușite, după părerea mea. Efectele sonore nu sunt cine știe ce și reprezintă explozii și lovituri de meteoriți, nimic altceva.

Jocul are și părți bune, fiind foarte relaxant dacă este jucat pentru o scurtă perioadă de timp și se transformă în foarte enervant dacă se trece peste un anumit timp, când vigilența scade și asteroizii se multiplică. Există un tip special de asteroizi, care după ce se sparg în mai multe bucați trebuie să distrugi foarte repede deoarece acele bucați mici pot crește fiecare la mărimea asteroidului inițial, ajungându-se de la 1 asteroid de cristal la 4-5 astfel de meteoriți foarte mari într-un timp record.

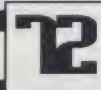


crescând din ce în ce mai mult în dificultate. Jocul are și un nivel secret, care este practic chiar versiunea de Asteroids din 1979 ce poate fi descoperită dacă jucătorul este foarte atent la toate obiectele și power-up-urile ce mișună pe ecran. Grafica este destul de bună, însă este prea întunecată și la un moment dat se ajunge să nu mai distingă asteroizii de fundal și aceștia încep să te lovească și-ți iau din vieți. Powerup-urile sunt în număr de 13, fiind reprezentate de niște dreptunghiuri viu colorate care plutesc prin spațiu și care odată ieșite din ecran dispar. Ele dau fie vieți în plus, fie lasere din ce în ce mai puternice, fie fac explozii devastatoare care distrug orice asteroid întâlnesc în cale.

Fiecare nivel arată în mare la fel, adică este un ecran cu un fundal mișcător, care diferă de la zona la zona, o groază de asteroizi care mișună pe tot ecranul și nava ta, care inițial pornește în centru, cu viteză 0. Nava care împușcă asteroizi, precum și toate celelalte obiecte pot ieși printr-o parte, apărând pe partea cealaltă a ecranului, lucru care devine destul de periculos și dezorientant la un moment dat, deoarece poți ieși într-o parte unde tu zici că este curat și te poți trezi că intri când ți-e lumea mai dragă într-un meteorit după ce tocmai te-ai ferit și ai distrus încă 20. Nava mai are și o inerție diabolică, odată pornite motoarele fiind practic imposibil să o oprești și trebuind să faci slalom urias printre meteoriți.

Fiecare meteorit lovit se desface în bucați din ce în ce mai mici până când sunt distrusi definitiv. Ei nu sunt toți de același tip, putând lua una din cele 8 forme, asteroizi de cristal, asteroizi

PE SCURT



Grafică:	85	•	Minim
Sunet:	70	•	Procesor: P90
Muzică:	90	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate:	73	•	Harddisk: 70 Mb
Dificultate:	72	•	Video: 2Mb Vram
Multiplayer:	50	•	CD-ROM: 4X
PRO: Asteroizi diferiți, nivele multe		•	Optim
CONTRA: Exagerat de întunecos și foarte dificil.		•	Procesor: P133
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 70 Mb
		•	Video: Acc. hard.



SIM CITY 3000

SimCity 3000 este cea mai nouă producție a celor de la Maxis, firmă care a făcut toate jocurile "Sim": SimFarm, SimAnt, SimCity, SimEarth. Toate acestea dadeau jucătorului un control cât mai mare asupra unei părți mai mari (SimEarth) sau mai mici (SimFarm) din viața noastră de zi cu zi. (da, cu siguranță Farm este viața ta - Ed)

1, 2, 3000 ...

Totul a început acum mai bine de 8 ani când a apărut SimCity, un joc revoluționar. Nimeni nu mai văzuse așa ceva până atunci. Ideea de a conduce un oraș, de a controla nivelul de trai al populației, dezvoltarea industriei și comerțului

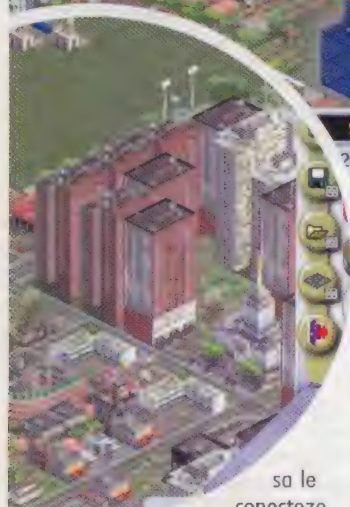
precum și stoparea poluării a avut un succes nebun. Aproape instantaneu el a fost rescris pentru aproape toate tipurile de computere existente la vremea respectivă, putând juca SimCity chiar și pe bătrânul Z80 sau C64/128. După mai mulți ani de pauză a apărut SimCity 2000, care oferea un control aproape perfect asupra fiecărui aspect al conducerii unui oraș, trecând de la un sat cu câteva case la impresionantele Arcologies, clădiri ce adăposteau peste 50000 de oameni. După succesul avut și cu SC2000, au mai apărut niște variante destul de interesante, dar cu prea puține elemente noi, cum ar fi SC2000 GOLD.

În 1999 Maxis a dat din nou lovitură, de data aceasta cu SimCity 3000, un joc care păstrează linia lui 2000 cu mici excepții, aducând multe unelte pentru administrarea cât mai eficientă a unui oraș. Dar totuși printre cititorii revistei exista fără îndoială

unii care nu știu cu ce se mănâncă un simulator de oraș. În principal, jucătorul trebuie să își aleagă un teren inițial pe care să-și construiască orașul, apoi trebuie să plaseze cele trei tipuri de zone (rezidențiale, comerciale și industriale) și



Distribuitor: Best Computers
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: Sim City
Redactor: Dragoș Inoan



sa le
conecteze
prin intermediul

străzilor, șinelor de cale ferată sau a metroului pentru ca acestea să se dezvolte la maxim. Probabil că sună banal, însă nu este așa, deoarece totul are loc pe banii primăriei, care în funcție de nivelul de dificultate pot fi inițial 50.000\$, 20.000\$ sau un împrumut de la bancă de 10.000 \$ cu o dobândă destul de usturatoare. De asemenea, primarul trebuie să țină cont de faptul că locuitorii

orașului nu sunt navetiști de profesie și că ei nu se vor deplasa prea departe de casele lor pentru a ajunge la locul de muncă sau pentru a-și face cumpăraturile în zonele comerciale. Pe de altă parte, centrele industriale sau comerciale generează poluare, iar dacă poluarea ajunge în zonele rezidențiale, cetățenii vor începe să se plângă și să amenințe că se muta în orașele vecine. În afara de poluare mai există mulți alți factori care influențează dorința oamenilor de a sta în oraș, cum ar fi șomajul care atrage de la sine o creștere a ratei criminalității, acesta putând fi stopat doar prin crearea unor

locuri de muncă ușor accesibile, precum și plasarea



inteligenta a unor secții de poliție care să aibă o acoperire maximă. Asta nu înseamnă să avem

secții de poliție din 2 în 2 metri, deoarece fiecare secție are nevoie de o sumă destul de mare din bugetul primăriei pentru a funcționa, fiind principalul consumator de fonduri într-un oraș sanatos. Există posibilitatea de a ajusta procentul sumelor care să fie date pentru secțiile de poliție, pompieri, administrațiile drumurilor, educație, sanitate și transportul în comun. Dacă procentul este sub 100% lucrurile nu o să meargă foarte bine, drumurile vor începe să se strice, studenții nu vor mai învăța cum trebuie, incendiile nu vor mai fi stinse așa de repede, și multe altele. Dacă procentele sunt peste 100% toți cei vizați vor



face exces de zel, lucru bun în cazul pompierilor sau al doctorilor, dar rău în cazul poliției care poate începe să-și facă de cap. Centralele electrice care aprovizionează orașul cu energie trebuie să stea cât mai departe de oraș deoarece inițial sunt extraordinar de poluante și nu creează o aură bună zonei în care se afla. Aura unei anumite zone reprezintă cât de mult ar dori oamenii să trăiască în locul respectiv. Parcurile, piețele, fântânile arteziene dau zonei o aură mai bună, și cresc valoarea terenurilor. O valoare ridicată a terenurilor crește și taxele luate de pe porțiunea respectivă, dar mai crește și calitatea clădirilor existente, iar în zone industriale o zonă cu valoare a terenului foarte ridicată atrage în locul respectiv întreprinderi mai mari, cu tehnologie mai bună și care generează mai puțină poluare. Poluarea se răspândește foarte repede nu numai prin aer, ci și prin rețelele de conducte pentru aprovizionarea cu apă, putând traversa chiar harta, ajungând în zonele rezidențiale în cazul în care există legături între zone prin conducte. Eu personal aprovizionez separat cu apă centrul orașului și zona industrială, prin intermediul unor rețele de pompe și conducte separate evitând pe cât se poate apropierea lor. Fiecare pompă de apă trebuie pusă pe malul unei ape, având o capacitate bine stabilită de pompare, existând posibilitatea ca în cazul unui surplus de apă, acesta să fie vândut orașelor vecine care au nevoie de așa ceva. Orașele vecine pot avea nevoie în afară de apă și de spațiu de depozitare a gunoierului, de curent electric etc. Spațiul de depozitare al gunoierului, adică un fel de "Groapa Glină" are un tratament special. Un spațiu mare are avantaje și dezavantaje, cum ar fi: păstrează





orașul curat și aduce bani din afacerile cu orașele vecine, dar poluează îngrozitor de mult și nu pot fi șterse de pe hartă cu buldozerul. O groapa de gunoi rămâne o groapa de gunoi! Trecând în partea cealaltă, la educație și sănătate putem remarca faptul că gradul general de cultură al locuitorilor are un impact foarte puternic la dezvoltarea generală a orașului. Niște muncitori școliți au șanse mai mari de a atrage în oraș industrii mai puțin poluante, care folosesc tehnologii avansate. Primăria poate face afaceri și cu guvernul țării, putând plasa pe terenul sau tot felul de clădiri guvernamentale cum ar fi baze

militare, institute de cercetare, precum și pușcării sau cazinouri (în caz ca jocurile de noroc sunt legale în oraș), acestea aducând profituri însemnate orașului dar care au un efect negativ asupra populației, deoarece fie militarii de la baza intimidează populația, fie mafia din cazinouri nu mai pot fi stăpâniți de poliție.

Cea mai mare noutate la SimCity 3000 o constituie totuși faptul că poți vedea efectiv ce fac locuitorii orașului și pe unde se circula ei mai des, acest lucru ajutând la plasarea cât mai eficientă a zonelor. Interfața s-a modificat mult față de cea de la SC 2000, putând găsi meniurile în partea dreaptă a ecranului, iar în partea de jos avem o hartă multifuncțională (care poate reprezenta fiecare aspect al orașului, cum ar fi traficul, poluarea, densitatea populației), o bandă pe care circulă mesaje adresate jucătorului



precum și butoanele pentru setarea

vitezei jocului. Ceea ce nu mi-a plăcut la SimCity 3000 e că nu se mai poate taxa individual fiecare ramură a industriei și comerțului, și astfel nu se mai poate controla cu exactitate cine să intre și cine să nu intre în oraș.

Alte deosebiri față de versiunile anterioare sunt marimile uriașe pe care trebuie să le aibă aeroporturile și porturile maritime. Aceste mări atrag de la sine costuri foarte mari, astfel că un aeroport cu o singură pistă costă în jur de 75000 \$ practic 150% din suma cu care se pornește pe cel mai ușor nivel de dificultate. Prefecturile au crescut cam la toate construcțiile importante făcând curățarea orașului mult mai dificilă. Pompierii joacă un rol foarte important, deoarece fiecare obiect de pe hartă are un anumit grad de inflamabilitate. Cu această ocazie cred că e bine să menționez că dacă puneți vreodată copacei pe lângă clădiri poluante să aveți grijă pentru că fiecare poate isca un incendiu. Dezastrele sunt în mare cele vechi (foc, tornadă), dar a mai fost introdus și un OZN mare cât cel din Independence Day și care terorizează și gândește oamenii din oraș. În loc de demonstrații populare, acum au loc revolte împotriva primarului care antrenează populația cu ajutorul unor instigatori la violențe. Poliția, dacă este bine pregătită poate împrăștia rebelii fără probleme.

Cei care nu vor să aibă treabă cu poliția, dar totuși protestează o fac prin diverse petiții adresate primarului. Aceste petiții reprezintă mai mult o avertizare asupra stării

populației care dintr-un motiv sau altul este nemulțumită. Se pot primi scrisori fie de la cetățeni care sunt îngroziți de taxe sau de la profesori de modă veche care consideră jocurile de noroc un fel de crimă și cer închiderea cazinoului. Pentru acest joc este recomandată folosirea unei plăci 3D, dar poate fi jucat și în software. Problema acestui joc este că mănâncă resurse pe pînă datorită faptului că trebuie să țină cont de fiecare vehicul în parte și de fiecare pieton, afișându-i când este necesar. Atmosfera liniștită este creată cu ajutorul unor melodii jazz care se pot schimba în funcție de ce se întâmplă în oraș. Ca să închei acest articol trebuie să spun în afară de niște mici probleme, SimCity este un joc bun, care ar putea folosi și primarilor români.



PE SCURT

84

Grafică:	90	Minim
Sunet:	81	
Muzică:	85	Procesor: P166
Interactivitate:	86	Memorie: 32 Mb
Dificultate:	90	Harddisk: 100 Mb
Multiplayer:	-	Video: DirectX 5.0
		CD-Rom: 4X

PRO: Multe opțiuni noi față de predecesori, grafică mai bună
CONTRA: Nu poți controla taxele.

Optim
Procesor: P266
Memorie: 64 Mb
Harddisk: 300 Mb
Video: Acc. hard.





BIG RACE USA

Distribuitor: Empire
Tip joc: Pinball
Seamănă cu: Timeshock
Redactor: Mihai Dobrica

Big Race USA, este "experiența reală", "vîrf tehnologiei", fiindcă introduce în ecuațiile mișcării bilei efectele de rotație în jurul axei și de alunecare, plus coeficienți de frecare diferiți în funcție de vechimea mesei de pinball sau materialele pe care bila le lovește.



PRO (yuck!) Pinball (ouch!) - Big Race (whathe...) USA (!??), s-a dovedit a fi un joc de pinball (flipper) - evident, nu? În fine, evident măcar pentru cei ce-au mai avut de a face cu simulatoarele din seria Pro Pinball - The Web și Timeshock. Ambele au fost considerate la vremea lor ca fiind cele mai amuzante, realiste și atractive simulatoare de pinball. Spun "simulatoare" fiindcă acesta a fost felul producătorilor, crearea unei experiențe identice cu cea oferită de o masă reală de flipper. În sfîrșit, această ultimă apariție, Big Race USA, este "experiența reală", "vîrf tehnologiei", fiindcă introduce în ecuațiile mișcării bilei efectele de rotație în jurul axei și de alunecare, plus coeficienți de frecare diferiți în funcție de vechimea mesei de

pinball sau materialele pe care bila le lovește.

POVESTEA

Oricît de important ar fi acest capitol - povestea - în stimularea jucătorului, în cazul de față lipsește cu desăvîrsire. Tu ești șofer de taxi, deci nu trebuie să lovești iepurași, sau să rezolvi puzzle-uri ci trebuie să faci rost de clienți, bani, upgrade-uri pentru mașina ta și, în final, parcurgînd oraș cu oraș, să completezi turul Americii. Și, abia după aceea, ai ocazia să participi în "Real Big Race" - cursa finală în care numai nebunii pot ajunge. Big Race include (pentru prima oară într-un simulator de pinball) miniecranele video cu leduri aparute în flipper-ele mai noi. Astfel, există momente în joc cînd nu trebuie numai să ții bila pe masă, dar în același timp să și conduci

mașina de taxi și să-ți elimini oponentii. O altă idee simpatică este jocul cu pîna la zece bile simultan - dacă lovești nu-știi-ce buton ai ocazia să joci cu mai multe bile, fiecare comportîndu-se ca o bila obișnuită.

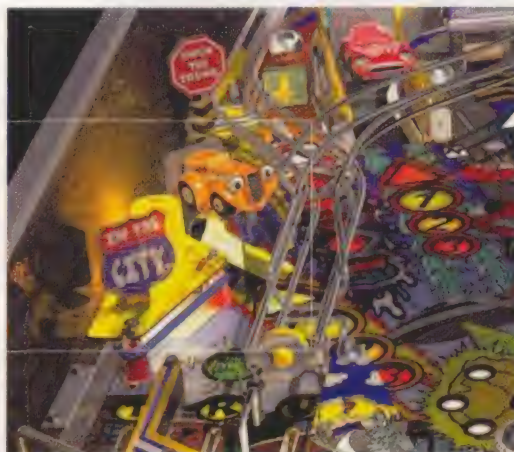
PENTRU MANIACI

Cu siguranța Big Race nu este un joc care să se adreseze începătorilor, iar lipsa unui "tur" explicativ m-a deranjat cel mai tare. După o oră de joc încă nu aflasem care este scorul și ce trebuie să faci ca să joci cît mai mult. Dar asta înseamnă pinball, nu? Ore în șir ca să descoperi fiecare șmecherie. Spuneam mai devreme că Big Race este un joc realist. De fapt este mai mult decît un joc, este masa ta virtuală de pinball. Poți să accesezi meniul operatorului, de unde poți să-ți construiești propria masă de joc. Poți să alegi

cîte bile primești într-un joc, cu cîte bani începi jocul, șansele de a pierde sau salva o bila, șansele de a primi o' bila în plus și chiar să modifice modul în care fiecare obiect de pe masă va reacționa lovit fiind de bila.

ÎN CONCLUZIE

Big Race USA se adresează exclusiv fanilor jocului de pinball. Aceasta se datorează în primul rînd complexității mesei de joc, este foarte greu să-ți dai seama cum funcționează aceasta fără a citi 20 de pagini de manual și, în al doilea rînd, datorită facilităților pe care numai un maniac le poate înțelege (pentru a modifica dificultatea jocului trebuie să umbli în meniuri complexe și incomode, identice cu cele ale unei mese reale - operate cu butoanele flipperelor). Ca idee, masa de joc include: 76 obiecte active și 112 beculțe (fiecare cu semnificația sa proprie). Big Race USA se poate juca și în multiplayer (2 jucători - "head to head") via LAN/Internet.



PE SCURT

84

Grafică:	90	•	Minim
Sunet:	80	•	Procesor: P133
Muzică:	50	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	86	•	Harddisk: 100 Mb
Rejucabilitate	82	•	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	80	•	CD-Rom: 4X

PRO: Este unul dintre cele mai bune pinball-uri la ora actuală

CONTRA: Însă este foarte complicat

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: Acc. hard.



ESPN XGAMES PRO BOARDER

Distribuitor: Best Computers
Tip joc: Snowboard
Seamănă cu: -
Redactor: Camil Perian

"XGPB se aseamănă din punct de vedere al concepției de joc cu fotbalul sau baschetul. Adică nu contează al câtelea ieși de pe teren ci câte puncte ai marcat cât ai stat acolo."

Există un motiv pentru care pînă la ora actuală au apărut extrem de puține jocuri pe PC sau console care să trateze sporturile de iarnă. Acesta este în principal lipsa de variație pe care aceste sporturi o prezintă, neexistînd în general prea multe de făcut și nici prea multe taste de utilizat. X Games Pro Boarder nu este decît o dovadă fidelă a acestor afirmații.

CE?

Jocul pe ansamblu se remarcă printr-o jucabilitate foarte redusă. XGPB oferă

patru moduri de întrecere pe snowboard, inspirate desigur din concursurile internaționale și un număr de jucători deasemenea preluați din figurile ce țin afișul concursurilor din Statele Unite. Cu toate acestea, fiecare mod de întrecere conține un singur traseu, care evident după 2-3 parcurgeri va deveni arhi-plictisitor.

Nu vă pripiti. Puteți avea acces și al alte trasee însă pentru asta trebuie să obțineți primul loc în toate aceste 4 întreceri, lucru aproape imposibil, credeți-mă pe cuvînt.



PRIMUL LOC

În loc să se asemeni mai mult cu schiul XGPB se aseamănă din punct de vedere al concepției de joc cu fotbalul sau baschetul. Adică nu contează al câtelea ieși de pe teren ci câte puncte ai marcat cât ai stat acolo. Ai astfel pe traseu un număr de copaci, bare, dealuri de pe care trebuie să sari sau pe care trebuie să mergi pentru a face puncte. Cine a făcut cele mai multe cascadorii a câștigat cursa, indiferent dacă termină primul sau ultimul.

IMPRESIA ARTISTICĂ

Acesta este locul unde XGPB punctează cel mai bine. O muzică excelentă, formații ca Foo Fighters, Pennywise sau Voodoo Glow Skulls participînd la realizarea coloanei sonore, dublată de o grafică bună spre foarte

bună materializată într-o prezentare detaliată a jucătorilor și detalii foarte ridicate ale terenului de concurs fac ca acest joc să nu fie chiar cel mai slab joc de sport cu putință.

Eu îl consider o producție neatractivă, excesiv de grea, și mult prea nerealistă și nearcade pentru a merita luată.

PE SCURT

52

Grafică:	85	Minim
Sunet:	75	Procesor: P133
Muzică:	90	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	50	Harddisk: 100 Mb
Dificultate	52	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	60	CD-Rom: 4X

PRO: Are ceva de snowboard și încă e zăpadă la munte	Optim
CONTRA: Foarte greu, foarte scurt, foarte plictisitor	Procesor: P200
	Memorie: 32 Mb
	Harddisk: 250 Mb
	Video: Acc. hard.



formează!
230.65.65
acc es

INTERNET

rapid

si convenabil

inclusiv
e timp



să te
CONECTEZI!

SoftNet

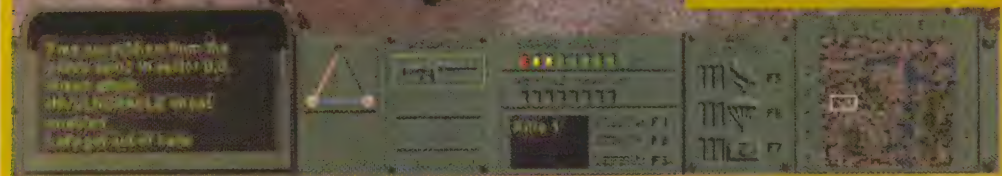
Accesul se face prin antena-satelit SoftNet, cu o capacitate de până la 2 Mbps. Pachetele **HELLO** sunt de tipul preplatit și expiră după consumarea nr. de ore inclus. Pachetele **PRO** se achiziționează pe bază de contract și expiră la sfârșitul fiecărei luni. Toți posesorii pachetelor **HELLO** și **PRO** beneficiază de conectare netaxabilă duminică, între orele 6.00-9.00 am. Pachetul **PRO** include și o pagină **WEB** standard, gratuită. Pentru conectare sunați la 230 65 65 sau accesați <http://www.softnet.ro> ! Preturile nu includ TVA. Plata se face în lei la cursul leu/USD din ziua plății.

internet
PRO
pro 20 - 20 USD / luna - 50 Mb
pro 25 - 25 USD / luna - 100 Mb
pro 33 - 33 USD / luna - 200Mb

timp de conectare nelimitat

internet
HELLO
hello 5 - 5 USD - 2 ore
hello 10 - 10 USD - 10 ore
hello 20 USD - 35 ore

trafic nelimitat



ARMY MEN

Distribuitoare: Ubisoft
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: -
Redactor: Alex Bartic

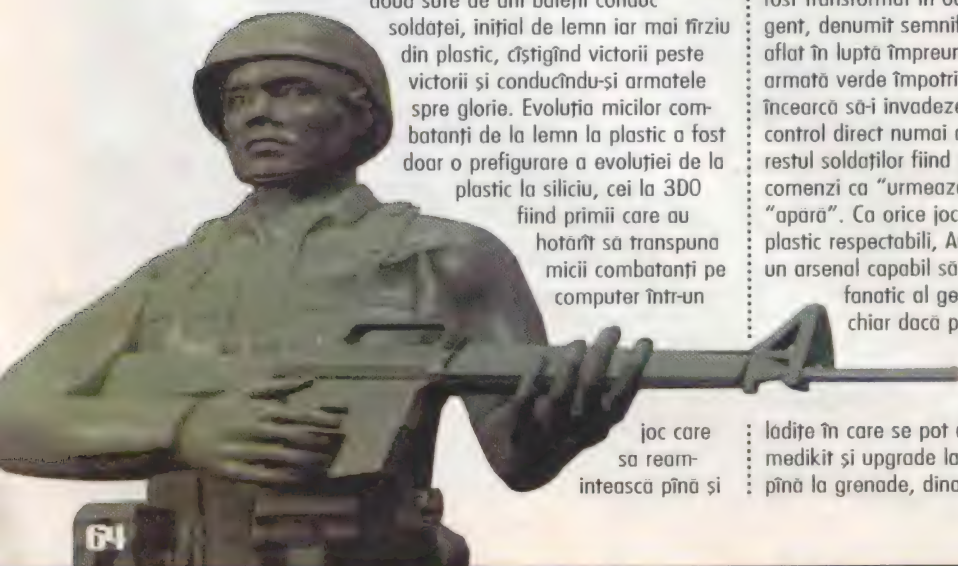


Este cineva printre noi care nu s-a jucat măcar o dată pînă acum cu soldații de plastic? Dacă da, o invit să se întoarcă la păpușile ei sau în cazul mai rușinos ale lui ... Da, de peste două sute de ani băieții conduc soldații, inițial de lemn iar mai firziu din plastic, cîștigînd victorii peste victorii și conducîndu-și armatele spre glorie. Evoluția micilor combatanți de la lemn la plastic a fost doar o prefigurare a evoluției de la plastic la siliciu, cei la 3D0 fiind primii care au hotărît să transpună micii combatanți pe computer într-un

celor mai vîrstnici cî vremea copilăriei nu trece niciodată.

Army Men este rezultatul. Inițial conceput ca un joc de strategie asemănător cu C&C, pe parcurs AM a fost transformat în odiseea unui sergent, denumit semnificativ chiar Sarge, aflat în luptă împreună cu întreaga armată verde împotriva galbenilor care încearcă să-i invadeze. Jucătorul are control direct numai asupra lui Sarge, restul soldaților fiind dirijați prin cîteva comenzi ca "urmează-mă", "ataca" sau "apără". Ca orice joc cu soldații de plastic respectabili, Army Men vine cu un arsenal capabil să mulțumească orice fanatic al genului. Astfel Sarge, chiar dacă pornește cu o pușcă normală, înfilnește pe drum diverse lădițe în care se pot afla obiecte, de la medikit și upgrade la armă automată pînă la grenade, dinamita, mine, detec-

tor de mine, mortier, lansator de rachete și aruncător de flăcări. Sarge poate că la un moment dat doar trei arme, care însă pot fi schimbate. Efectul uneltelor de distrugere este realist, în sensul că grenadele, minele și focul de mitraliera dau rezultatele așteptate. Lansatorul de rachete este însă total incapabil să distrugă un tanc din unul sau două focuri, pe cînd tancul omoară un soldat din prima. Pe lîngă arme, lădițele mai conțin uneori și rachete de semnalizare cu care poate fi chemată aviația în misiuni de supraveghere, bombardament sau chiar pentru a lansa parașutiști pe care Sarge îi comandă în continuare. Vehiculele nu au fost nici ele neglijate, existînd jeep-uri, transportoare blindate, camioane și tancuri, perfect controlabile și mai ales utilizabile împotriva galbenilor, grîilor sau chiar albaștrilor. Exceptînd camionul, mijloacele de transport au cel puțin o mitraliera, tancul chiar un tun, cu care



joc care
 să ream-
 intească pînă și

lădițe în care se pot afla obiecte, de la medikit și upgrade la armă automată pînă la grenade, dinamita, mine, detec-

pot fi făcuți bucăți, err, bucăți de plastic toți inamicii, chiar dacă aceștia dețin superioritatea numerică obișnuită jocului. Manevrarea vehiculelor pune însă probleme mari și mai ales există riscul ca acestea să rămână blocate între doi copaci sau alte obstacole datorită anumitor bug-uri de engine.

Există trei tipuri de peisaje în care se desfășoară jocul, respectiv zona montană împadurită, deșert și mlaștina. Toate trei sunt excelent realizate, cu copaci, cactuși și chiar orașe în care au loc lupte de stradă. Harta nu este chiar plată, existând diverse elevații ale terenului, cam prea puține și neimplementate în engine pentru a da cu adevărat un avantaj tactic. Grafica este bună, destul de puțin colorată însă plină de detalii printre care pot fi enumerate turelele care se rotesc și armele vizibile în mâinile oamenilor de plastic. Mișcarea soldaților putea să fie ceva mai bună, dar pentru un joc care a apărut acum aproape un an este pe deplin acceptabilă. Pe câmpul de luptă rămân urmele confruntărilor, mai ales sub formă de plastic topit, bucăți rupte sau clădiri și corturi ruinate de deseale explozii care punctează fiecare misiune. Tancurile au prostul obicei de a se întoarce cu șenilele în sus iar din jeep-uri și transportoare sar osiile cu roți cu tot în momentul distrugerii. În materie de urlete de război există deja clasicele împuscături, gemete și explozii care dau culoare oricărui joc cu conflicte armate. Obiectivele misiunii sunt vorbite, la fel ca și anumite comentarii pe care le face Sarge când găsește muniție sau arme. Muzica este nelipsită pe parcursul jocului și datorită acestui motiv și mai ales numărului restrâns de teme poate deveni monotonă după destul de puțin timp, singurul lucru bun fiind posibilitatea de a o opri oricând, opțiune absentă adeseori.

CELE 3 CAMPANII

Jocul are practic trei campanii și o misiune de antrenament care poartă jucătorul prin aproape tot ce este necesar pentru a juca AM bine. Fiecare campanie se desfășoară într-un tip de peisaj, iar misiunile sunt diversificate, de la salvări de soldați aflați în spatele liniilor inamice până la escortări, asasinări și sabotaje. În cadrul unei singure misiuni există întot-



deauna mai multe obiective, care sunt comunicate după îndeplinirea celor curente.

Probabil cele mai interesante misiuni din joc sunt cea în care trebuie jefuită banca de plastic și următoarea, cu adevărat criminală, în care camionul încărcat trebuie protejat de atacurile galbenilor până se termina un anumit schimb. Misiunile sunt adesea foarte grele, și asta în principal datorită eternei superiorități numerice pe care o au galbenii sau grii.

Computerul nu excelează la capitolul inteligență, soldații conduși de acesta fiind ușor de atras în ambuscade, reciprocă fiind și ea valabilă și cel mai adesea foarte aplicată. Mișcările soldaților galbeni sunt definite



prin niște scripturi, întotdeauna aceleași, iar AI-ul nu se adaptează acțiunilor jucătorului. Există chiar și câteva comportamente ciudate, în sensul că un tanc pare să știe întotdeauna unde ești dacă te-a văzut o singură dată, și mai ales te fugarește continuu, până te distruge sau este distrus. Chiar și în zonele prin care nu poate trece sau trage te fixează continuu cu turela, urmărindu-ți mișcările. Army Men suporta clasicele TCP/IP, IPX, cablu serial și modem, dar nu excelează la capitolul multiplayer, chiar dacă există câteva opțiuni ca deathmatch și CTF. Cel puțin pe multi player este frustrant să pierzi deoarece ți-a murit Sarge pentru că jeep-ul s-a blocat între două stâlpi sau mai știu eu ce bug.

Problemele pe multiplayer și nu numai se datorează tocmai eficienței foarte mari a armelor și a

faptului că pentru a nu pierde trebuie să ți în viață sergentul prin focul câtorva tancuri, a zeci de soldați și mai ales câmpurile de mine care se dovedesc extrem de ucigătoare chiar și atunci când vine vorba de vehicule grele blindate.

Probabil o abordare RTS sau mai exact Wargame ar fi fost mai de practică din acest punct de vedere, chiar dacă s-ar fi apropiat mult de ideea de masă a jocurilor care au împins piața în ultimii doi ani.

3DO, firma cunoscută pentru Uprising 1 și 2 urmează să scoată în curând Army Men 2, și sper că odată cu continuarea să dispară și bug-urile și problemele care plaguiesc la ora actuală unul dintre jocurile foarte interesante care au apărut în anul care tocmai a trecut.





DELTA FORCE

Pentru a folosi codurile, tastați "—" (tilda) și apoi unul din codurile:

i will survive = poți merge
take it to the limit = munire

inimă
raindrops keep falling on my head = poți folosi laser designator (pt reload mai da odata codul)

SIM CITY 3000

Pentru a folosi codurile, trebuie să activați o fereastră cu Ctrl-Shift-Alt-C în care să le introduceți.

i am weak - pune clădiri, facilități, transporturi, plantează copaci, etc. call cousin Vinnie - foarte haios cod, un petiționar apare în "Meet" window și anunța "Local Fundraising Event". se oferă bani pe degeaba.

zyxwvu - folosește cheatul de dinainte și refuză fondurile ce se oferă (dovada de integritate), apoi dai zyxwvu, și vei primi Sim City Castle în "Rewards" menu.

garbage in, garbage out -

toate clădirile legate de gunoi și reciclare sunt disponibile

power to the masses - centralele electrice disponibile

water in the desert - disponibil totul pentru distribuția apei

Salt on/Salt off - toggle pentru apă sarată/apă potabilă

pay tribute to your king - toate reward-urile disponibile

let's make a deal - oferte de la vecini

nerdz rool - industrie de tehnologie înaltă



Dominant Species

Consola poate fi accesată cu tilda, ca în Quake. Tastați <enter> și apoi "spawn cisco 1" - va aduce în joc un câine ce poate fi folosit.

Tot în consola, după ce ați selectat un grup de unități, tastați "armorofgod 10000", respectivele unități vor deveni invincibile.



Return to Krondor

Verificați dacă RTKRONDOR.INI conține liniile:

[Console]
Console=1

Dacă nu sunt, puneți. După ce jocul ajunge în ultimul screen, înainte de a începe efectiv jocul), apăsați Alt-C, ce va aduce promptul verde de consola.

Tastați aici
PYTO MANIA

Dați un Enter și apoi din nou Alt-C ca să scăpați de consola. Acest cheat va da magului vostru toate vrajile, care nu vor costa nimic. Se spune că acesta este singurul cheat folosit al jocului, din păcate (sau poate nu.)





EXTREME G2

În joc schimbați-va numele în:

neutron - va arăta de parcă sunteți în filmul "Tron".

spyyeye - vedere de sus.

spiral - camera se învîrte.

nitroid - Nitro nelimitat.

misplace - da arme mai bune.

mistake - rachete nelimitate.

xcharge - arme și scuturi nelimitate.

2064 - mașini SF.

xxx - crește viteza jocului.

flick - arată doar un sfert din ecran în timpul jocului.

pixie - obiectele respawn-ează mai des.

Tiny Trails

Acestea sunt
codurile pentru
nivele:

2=2967742

3=7974050

4=6947586

5=2962218

6=1943966

7=2917618

8=5923924

9=6905774

10=2887608

11=3893920

12=4867464

13=3882108

14=4855656

15=4837272

16=3843470

17=4817000

18=3831380

19=6804924

20=2786534

BALDUR'S GATE

Va trebui să editați fișierul
Baldur.ini din directorul jocului
și sub linia:

[Game Options] (paranteze
drepte...)

inserați linia:

Cheats=1

Acum: în joc, apăsați consola
cu Ctrl-Tab unde puteți intro-
duce codurile

Cheats:TheGreatGonzo() - va
genera 10 gâini "dure" care
vă vor apăra.

Cheats:FirstAid() - generează
5 poțiuni de heal, 5 de neu-
tralizare otrăv și o un scroll
(stone to flesh).

Cheats:Midas() - va da 500
gold.

Cheats:CowKill() - dacă e o
vacă pe acolo face vraja

CowKill.

Cheats:DrizztAttacks() -

generează un Drizzt ostil.

Cheats:DrizztDefends() -

același Drizzt, dar de data asta
aliat.

Cheats:CriticalItems() -

generează toate obiectele
"critice" pentru joc.

Cheats:Hans() - mută person-
ajul într-o zonă adiacentă
liberă.

Cheats:ExploreArea() - face ca
întreaga zonă să fie explorată.



COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Testați în timpul jocului "GONZO1982"

Acum aveți următoarele opțiuni:

SHIFT+V - invincibilitate

SHIFT+X - teleportare

CTRL+I - invincibilitate

CTRL+SHIFT+N - termină misiunea

STRG-I - god mode

STRG+SHIFT+N - deșie misiunea



CARMAGEDDON 2



TILTY - intră în Pinball Mode

WATERSPORT - poate merge pe sub apă

LEMMINGIZE - pietoni apatici

STIFFSPASMS - cadavre de mutați

WOTATWATAMI - cauciucuri unse cu ulei

SMARTBASTARD - termină cursa

MRMAINWARING - pietoni panicați

BIGDANGLE - mutant cu coadă

WETWET - bonus de credite

TINGTING - reparații gratis

STOPSNATCH - oprește/pornește

cronometrul

MOONINGMINNIE - gravitația de pe lună

CLINTONCO - Hot Rod

FASTBAST - Turbo

STICKTYRES - se cațără pe ziduri

GOODHEAD - pietoni cu capete ciudate

EVENINGOCCIFER - beție la volan

TIMMYTITTY - bonus de timp

ZAZAZ - anihilează pietonii

POWPOW - respinge oponenții care se

apropie

FRYFRY - pietoni cu aruncătoare de flăcări

Arhivele armatei

REDUCERI PENTRU CAZARMELE DIN BUCUREȘTI

Obiectiv: **Green Computers**
Reducere: **3.5 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 Voodoo, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 3102092

Obiectiv: **BEST COMPUTERS**
Reducere: **3 %**
Se iau: JOCURI, calculatoare, acce-
 sorii, imprimante
Alte alea: Sumă achiziție > 1.000.000
Contact: 092566510

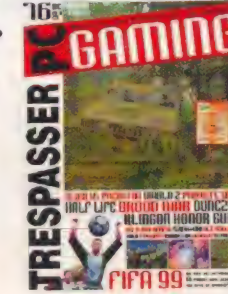
Obiectiv: **Gateway**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, con-
 sumabile, periferice, soft
Alte alea: Fără restricții
Contact: 230.53.10; 230.43.75

Obiectiv: **PRO K TECH Electronics**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 2222036

Obiectiv: **ENTER Computers**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 659.75.20

Obiectiv: **Ubi Soft**
Reducere: **3 %**
Se iau: Jocuri + tot ceea ce distribuie
 UbiSoft în România
Alte alea: Nici una măcar
Contact: 411.10.45 sau 094.351.025

Obiectiv: **ACORP**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 de sunet, imprimante
Alte alea: Maxim reducere 1.000.000
Contact: 2217343



REDUCERI PENTRU CAZARMELE DIN AFARA BUCUREȘTIULUI

Soldatii din cazarma Galati

Obiectiv: **RoMLotus**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 036-474000 / fax 036-472222

Soldatii din cazarma Iasi

Obiectiv: **Onet**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 032-217594 / 032-217595

Soldatii din cazarma Harghita

Obiectiv: **COMPUTER hobby-shop** MikroAtlas
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 066-171745 / 066-171856

Soldatii din cazarma Buzau

Obiectiv: **Arca Inf SRL**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 038-414949 / 038-424016

Soldatii din cazarma Brasov

Obiectiv: **2NET computer**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 068-418000 / 068-154000

Soldatii din cazarma Bistrita

Obiectiv: **COMPUTER SHOP**
Reducere: **10 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
 de sunet, imprimante
Alte alea: Valabil la achiziția de jocuri
Contact: 063 - 232796 / 063-232797

Fii soldat PC GAMING

Revista în care poți câștiga jocuri despre care citiți

...și beneficiază de cele mai bune prețuri și arme

Înrolează-te cât mai este timp în armata PC Gaming. Abonează-te acum și vei beneficia de cele mai tari reduceri la toate firmele de calculatoare din țară! Acum este momentul când pe lângă o excelentă revistă vei beneficia de facilități care nu au mai fost oferite la noi în țară. NU mai contează modul de abonare!

Scopul luptei - este de a mobiliza soldații

Orice membru al armatei PC Gaming beneficiază de reduceri în toată țara la o mulțime de firme de calculatoare. Cu cât armata va deveni mai numeroasă și reducerile vor crește deci nu ezitați să vă înrolați! Alături de aceste reduceri orice soldat-abonat beneficiază de clasicele facilități oferite de noi

Modul de înrolare - pentru o pornire ușoară

Dorești să te aflii în armata PC Gaming? Nimic mai simplu! Abonează-te pe un an și ești încorporat! Până la primirea noilor ordine vei primi prin poșta Adeverința De Înrolare cu care te vei legitima și o realizare anterioară a armatei pe care o vei putea savura până la primirea următoarei producții

Pregătirea luptei - este cheia victoriei

Cum te abonezi primești prin poșta Adeverința De Înrolare. Aceasta este individualizată pentru tine și parafată de noi. Ea dovedește că te aflii în armata PC Gaming și că ai dreptul să impuși reduceri la firmele de calculatoare menționate de noi. Așa deci soldat, cum ai primit Adeverința iei banii și fuga la jaf. Căci acum prețurile la toate marile firme de calculatoare pentru tine au scăzut.

Restricții - pentru păstrarea disciplinei

Există și câteva reguli care trebuie respectate! Este o armată, ce naiba? Dacă firmele au vreo restricție la sume sau la discount-urile acordate este menționată în dreptul lor. Adeverințele nu sunt cumulative și sunt individuale. Odată cu primirea Adeverinței se confirmă că ești soldat matur și capabil să pornești un calculator

Exemplu - să nu fii surprins de poștas

Mai jos poți vedea un exemplu de Adeverință de Înrolare. Nu o decupa, nu este cea originală ci doar un exemplu asemănător.



DAI ☐ Doresc să mă înrolez-abonez la PC Gaming de la primul număr disponibil
DAI ☐ Doresc unul dintre numerele anterioare

Perioada de înrolare

Doresc să mă înrolez pentru o perioadă de / la prețul de
☐ 6 luni 144.000 lei
☐ 1 an 288.000 lei

Detaliile tale

Nume _____ Prenume _____
Adresă _____
Telefon _____

Modalități de contribuție la fondul cazarmei

1. Mandat poștal 2. Ramburs

☐ **Mandat poștal** - plătit pe numele și adresa următoare: Camil Perian - Strada Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A Sc B, Et 2, Apt 20, București 1. S-a plătit cu mandat poștal nr.

☐ **Ramburs** - cea mai ușoară și comodă modalitate de a realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteți acest talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiți în clipa în care o primiți.

Avantaje de a fi soldat

1. Creșterea prețului nu te va afecta. Dacă el crește în perioada de abonament îl vei plăti pe cel vechi
2. Reducerea de la abonamentele plătite de 1 an înseamnă că plătești 11 reviste și primești 13
3. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu jocuri originale și megacomponente de calculator
4. Orice abonat pe 1 an dorește unul dintre numerele anterioare îl va primi gratuit
5. Veți beneficia de toate reducerile date de firmele de calculatoare din țară soldaților PC Gaming
6. Urmează să apară Age of Empires 2, Diablo 2, Aliens versus Predator, și toate vor fi prezente în PC Gaming

Adeverință De Înrolare

- reducerile sunt adevăratele merite ale unui soldat -

Atenție soldat!

Acum este momentul să acționezi. Primul stagiu l-ai îndeplinit cu succes abonîndu-te la PC Gaming. Acum urmează a doua parte a misiunii tale. Ce a fost greu a trecut, dar nu îți fă speranțe că s-a terminat. Citește revista și vezi firmele care trebuie atacate. Misiunea nu este simplă. Ele sunt din toată țara. Scopul tău: la talonul, prezintă-te și l-ai jefuit de un procent din marfa cumpărată. Procentul de jaf admis este prezentat alături de numele inamicilor. Încă mai ești aici?

Fugi și la jocuri plăci și tot ce vrei!

Aici ești înregistrat soldat. Nu încerca să fugi căci noi te vom prinde

Nume soldat PC Gaming
NUMELE TĂU VA FI AICI

Adresa soldat PC Gaming
AICI O SĂ FIE TRECUTĂ ADRESA TA
...ȘI AICI DACĂ ESTE LUNGĂ

Autorizare soldat PC Gaming
Se adeverește că mai sus menționatul este soldat-abonat pînă la **SFÎRȘIT DE ABONAMENT** și are dreptul la toate reducerile din revistă



VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

H u n g a r y

10 YEARS

IN THE CD INDUSTRY...

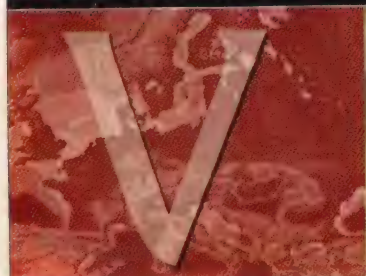


/// VIDEOTON



**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**

H-8001 Székesfehérvár P.O.B.: 175 Tel.: (36-22) 329-132 Fax: (36-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu



UHH? PLAYSTATION? CE?

Distribuitoare: Sony

Tip hard: Consola

Seamănă cu: Nintendo 64

Redactor: Marius Neașca



Fiecare a văzut un televizor în viața sa. Aproape fiecare are un televizor acasă. Cățiva au conectat la televizor o consola.

CINE ESTE EA?

Consola (Game console) este unul dintre numeroasele dispozitive electronice de divertisment (ca de exemplu casetofonul). Pentru cei care sunt obișnuiți cu termenii, o consola este un fel de computer dedicat pentru divertisment care folosește drept dispozitiv de ieșire (display) aparatul casnic numit televizor.

Aici intervin discuțiile referitoare la justificarea achiziționării unei console

sau a unui calculator. Avantajele calculatorului sunt evidente, însă când se ajunge la preț lucrurile se schimbă brusc. Căci chiar dacă adunăm costul consolei cu cel al televizorului nu vom ajunge la prețul unui calculator multimedia care să poată să ruleze jocuri comparativ cu respectiva consola. În plus, un televizor este prezent în cea mai mare parte a gospodăriilor și poate fi folosit și la altceva decât la console.

Există mai multe tipuri de console. În comerțul nostru, aproape capitalist, există o serie de modele ieftine și foarte slabe din punct de vedere tehnologic, calitativ și al performanței. Și

totuși și aceste console au procesor, memorie, input-devices și tot tacâmul...

CUM ESTE EA?

Fiind o rudă mai mică a calculatorului, consola moștenește principalele caracteristici ale acestuia: Procesorul îndeplinește același rol de "piesă de rezistență" (sau de tranzistor) și furnizează suflul, mintea și ... literatură. Acestuia i se pune la dispoziție memorie internă sub forma de RAM (Random Acces Memory) și memorie externă (Memory Cardrighes, Memory Cards sau CD-ROMs). Pe lângă acestea se mai găsesc anumite "gadget"-uri cu funcții diverse, care aduc un plus de performanță și de calitate: procesoare grafice, procesoare audio, DSP.

Drept interfață cu utilizatorul se folosește

pentru intrare un dispozitiv multifuncțional, de tipul Game Pad-ului sau dispozitive speciale (Light-Pen), iar pentru ieșire se folosește îndeobște un televizor sau eventual un monitor modificat.

Aceasta ar fi în mare chestiunea despre care se vorbește în acest articol.

GENERAȚIA NOUĂ

În nici un caz nu vom vorbi despre consolele ordinare amintite mai sus. Noua tehnologie este în stare să ofere consolelor de vârf posibilități multimedia demne de respectul oricărui PC. Așa au apărut de-a lungul timpului produsele celor trei "gri": Nintendo (SuperNintendo, Nintendo 64), Sega (Sega Megadrive, Sega Saturn, Dreamcast), Sony (Play Station). Pentru numărul acesta am ales prezentarea PlayStation-ului



Tekken 3 - un beat'em up pentru care Mortal Kombat este un foarte slab concurent

NTSC vs. PAL

NTSC și PAL sînt formate de codificare a imaginii TV. Formatul NTSC (National Television System Committee) este folosit în Statele Unite și Japonia, iar formatul PAL (Phase Alternation Line) este folosit în Europa și restul lumii.

Imaginea de televiziune este formată din linii orizontale începând cu colțul din stînga sus. Redarea imaginilor "în mișcare" se face prin reproducerea frame-by-frame, lucru ce presupune un flux continuu de câteva zeci de frame-uri pe secundă (cu cât mai multe, cu atât mai bine). Acestea sunt principalele caracteristici care deosebesc cele două standarde:

PAL dispune de 312 linii la o frecvență de 50 Hz (adică 50 de frame-uri pe secundă) în timp ce NTSC are numai 262 de linii care au un refresh rate de 60 Hz.

(denumit mai simplu PSX), în principal datorita performanțelor sale dar, mai ales, datorita existenței unor versiuni ce poartă și logo-ul PSX pentru jocurile prezentate în PC Gaming.

PSX

"Ultimul racnet" în domeniu, consola celor de la SONY se apropie cel mai mult de ideal...

Povestea acesteia începe prin anul 1990 când din proiectul "System G" se desprinde o echipă de 10 oameni conduși de Ken Kutaragi care au drept obiectiv realizarea unui produs care să se potrivească strategiei corporației. Obiectivul este atins în 1993, ceea ce conduce la crearea departamentului "Sony Computer Entertainment". Urmează demonstrații în fața specialiștilor europeni (Decembrie 1993) și Americani (Ianuarie 1994), lansarea oficială făcându-se în Japonia în Decembrie 1994. Cifra de un milion de unități vândute (în Japonia) a fost atinsă în luna Mai 1995, din Septembrie același an PSX devine disponibil și în Statele Unite și Europa.

Acum încep să se vada roadele. Demarează o puternică campanie de promovare, se înregistrează succes după succes, apar noi titluri realizate de producători care se îndreaptă spre noua platformă, prețurile scad, astfel ca datele pentru luna Mai 1998 sunt: "septelul" de PSX: Japonia - 11.51 milioane, America de Nord - 11.67 milioane, Europa - 9.64 milioane. numărul de titluri disponibile: Japonia - 1280, America de Nord - 412, Europa - 419. Prețurile au plecat de la 39800 yen/299 \$/299 £ și au ajuns la 20000 yen/149 \$/129 £. Cam așa se scrie istoria moderna.

TEKNIKA

Principala caracteristică a consolei este tipul de sistem TV (PAL sau NTSC - vezi caseta) pentru care a fost proiectat. Aceasta face diferența între modele, fiecare fiind proiectat special pentru un sistem.

Unitatea PlayStation este construită în jurul unui procesor RISC pe 32 de biți produs de LSI Logic Corp.: R3000A. Caracteristicile procesorului sunt: frecvența - 33.868MHz, performanța în operare - 30 MIPS (Millions Instructions per Second), cache de instrucțiuni - 4 KB, cache de date - 1 KB, viteză magistralei - 132 MB/sec. Alta componentă de bază este drive-ul de CD cu o rată de transfer de până la 300 Kb/s (double speed). CD-ul accepta o capacitate maximă de 660 MB și suporta standardele Audio CD și XA

PLAYSTATION ÎN JURUL LUMII



Ați auzit de "The RACE"? Vi se pare ciudată această întrebare pusă într-un articol ce are ca temă consolele? Toate aceste necunoscute vor fi revelate mai jos.

Primul punct care trebuie lămurit este The RACE. Aceasta este (mai bine zis va fi) o întrecere mai neobișnuită: un înconjurare a Pământului pe apă la care poate concura orice fel de ambarcațiune, neexistând nici un fel de restricție, nici o împărțire pe clase sau pe greutate ... nimic. Pur și simplu cel mai rapid câștigă. Startul va avea loc în ultima zi a anului 2000 de undeva din Europa de sud (locul nu este stabilit încă). Din păcate interesul pentru sporturile nautice de acest gen în România este extrem de scăzut, așa că o enumerare a celor care și-au anunțat participarea la această întrecere ar fi egală cu prezentarea echipei de fotbal a Braziliei unei casnice eschimoase.

Ca să trecem la partea legată de PlayStation trebuie însă să-l amintim pe unul dintre aceștia: Steve Fossett. Un californian pasionat până la extrem de aventură. A trecut prin automobilism, cățărare, dirijabile, înot și s-a oprit la yachting, acesta parând să fie vocația lui. El va fi eroul principal (capitanul - cum ar fi) povestirii următoare.

În decembrie 1998, la Auckland în Noua Zeelandă a fost

lansat la apă (se spune că a fost una dintre cele mai așteptate lansări din ultimii zece ani) PlayStation. Nu vă îngrijorați! Acest PlayStation nu este o consolă, ci un maxi-catamaran. Dezvoltată în secret printr-un proiect sponsorizat de Sony Computer Entertainment Europe acest yacht se dorește cea mai rapidă ambarcațiune de acest tip a tuturor timpurilor.

Asta rămâne de văzut, un lucru fiind cert: PlayStation este "ultimul racnet" mustind de tehnologie de ultima oră, adunând la un loc rezultatele multor echipe de cercetători din diferite domenii,

împrăștiati pe tot globul. Ca să vă convingeți, iată câteva amănunte "picante":

- întreaga ambarcațiune folosește din plin tehnologie aerospațială. S-a recurs la materiale compozite conforme cu bazele de date de la NASA (fibre de carbon, kevlar, spectra).
- s-a recurs la simularea pe calculator, folosindu-se instrumente soft de cel mai înalt nivel atât la proiectare (Finite Element Analysis - program de proiectare structurală) cât și la testare (Velocity Prediction Program - program ce simulează chiar o croazieră în jurul lumii).
- yachtul beneficiază de sistem de telecomunicație prin satelit cu o structură modulară ce permite adăugarea de noi facilități.
- toate sistemele sunt "energy saving", aceasta conducând - alături de bateriile nichel-metal-hidrid - la o economie de greutate.

Conlucrarea între popoare (din păcate, popoarele lor) reiese și din structura echipajului aflat sub comanda lui Steve: Stan Honey (SUA) - navigator, Brian Thompson (Anglia) - watch captain, Ben Wright (Australia) - watch captain, Peter Hogg (New Zealand) - crewman, Mark Callahan (Australia) - crewman.

Până la startul în The RACE, ei și-au propus să doboare o serie de recorduri, asta ca făcând parte din programului de pregătire - aprovizionare.

Asta ne face să ne nu ne mirăm de afirmația lui Steve Fossett referitoare evoluția PlayStation în The RACE: "Nu ne-am propus să ieșim pe locul doi". Succes!



Consola	Procesor			CD	Memorie	Grafică		Sunet
	Tip	Frecv.	MIPS			2D	3D	
PSX	R300A, RISC, 32 bit LSI Corp	33.8 Mhz	30	2X	2 MB RAM+ 1 MB VRAM + 512 KB Sound+ 512 KB ROM OS	16 milioane culori @740x480, 360000 pol/sec	500000 pol/sec - full, 1000000 pol/sec - flat	44.1 KHz, 24 canale
Sega Saturn	2 X SH2, RISC 32 bit, Hitachi	28 Mhz	25	2X	2 MB RAM+ 1.54 MB VRAM + 540 KM Sound	16 milioane culori @704x480, 360000 pol/sec	200000 pol/sec - full, 500000 pol/sec - flat	44.1 KHz, 32 canale, 32 voci
Nintendo 64	R4300, RISC, 64 bit MIPS	93.75 Mhz	125		4 MB	21 bit@640x480	>100000 pol/sec - full	44.1 KHz, 64 canale



Interactive Audio.

Caracteristicile grafice sunt: adâncime culoare - 16.7 million colors, rezoluții - 256x224 - 740x480; 4000 a câte 8x8 pixeli - sprite-uri cu scalare și rotire individuală, background-uri multiple, 360000 poligoane/sec. Posibilitățile de manevrare a sprite-urilor includ: rotire, scalare, transparență, warping, fade, priority.

Motorul de geometrie 3D (GTE) atinge o performanță de 66 MIPS și poate rezolva 1.5 milioane de poligoane flat-shaded pe secundă sau 500.000 poligoane cu sursa de lumina și

umbra Goraud pe secundă. Este capabil de asemenea de multiplicări matriciale la viteză înaltă.

Partea de decodare este legată direct la CPU, suportă formatul JPEG și este capabilă de 80 MIPS.

Partea de sunet lucrează pe 24 de canale la o frecvență de eșantionare de 44.1 MHz (calitate CD) în formatul AD-PCM. Sunt disponibile efectele: Looping, Envelope și Digital Reverb. Memoriile sistemului se împart în: RAM - 2 MB, Video RAM 1 - MB, Sound RAM - 512 KB, CD-ROM buffer - 32 KB, ROM

lata mai sus un tabel comparativ între tipurile importante de console existente la ora actuală: Nintendo 64, Playstation, Sega Saturn

ce conține sub-sistemul de operare - 512 KB. Fiecare cartela de memorie Flash-Memory are o capacitate de 128 KB.

Sistemul I/O cuprinde 2 porturi pentru periferice (pad, mouse, etc.), 2 sloturi pentru memory cards și o interfață serială ce permite interconectivitate (mini-rețea de PSX).

A FACE POLITICĂ

Politica purtată de SONY a condus la un alt tip de diferențiere a PSX-urilor, implicând în mod direct titlurile (așadar software-ul). Pentru a nu știu că oară lumea este împărțită în mai multe zone. Din fericire această împărțire nu are la bază criteriile politice, economice, rasiale sau de altă natură cu scopul avantajării uneia sau alteia dintre părți. Lumea PSX cuprinde zona Asiatică, zona Europeană, zona Americană și zona "Ceilalți". Lucrurile stau în felul următor: în fiecare din zone se comercializează modele cu caracteristici identice (impuse de standardele din acea zonă - TV, rețea electrică) dar

diferite de cele din alte zone. Aceste caracteristici sunt "controlate" de software, ajungându-se la situația ca - spre exemplu - un titlu scris în zona Europeană, cumpărat de tatăl lui Johnny în călătoria la Paris să nu poată fi rulat pe consola primită de Johnny de ziua lui de la bunicu' din New York. Avantajele acestei abordări par a fi descurajarea pirateriei și un mai bun control al distribuției și al informațiilor despre publicul țintă al produselor (daca Asiaticii detestă jocurile cu mașini, nu produci NFSIII pentru această zonă). Chestia cu pirateria începe să piardă teren, existând posibilitatea unui override prin care se trece de protecția "zonală".

LA CURSE CU PC-URI

După cum se vede, deși PSX este o consolă, are posibilitatea să se întrecă chiar cu un PC cu acclerator 3D. Cu toate aceste calități nu-i de mirare că numărul de unități vândute în întreaga lume a depășit în August 1998 pragul de 40 de milioane.

GHIDUL CUMPĂRĂTORULUI

Firme	Gateway 2000	BEST Computers	GREEN Computers	Enter
Produse				
► Voodoo 4 Mb	81	69.5	-	-
► Voodoo 2 - 12 Mb	-	106.9	-	115
► DIMM 32 Mb	56	44.3	47	46
► Procesor K6 2 - 300	124	80.1	77	80
► Procesor Pentium II 300	305	-	-	195
► HDD 4.3 GB (Western Digital)	212	148.4	152	149
► Modem 56k	89	44	-	32
► CD-ROM 32X (Teac/Sony)	66	55.2	39	48

Contact

Gateway 2000	230.53.10
Green Computers	310.20.93
Best Computers	092.556.510
ENTER	659.75.20 / 659.75.50

Informații

Prețurile sunt în dolari, nu includ TVA și sunt corecte la 15 Februarie 1998
Firmele ce doresc să ia în parte la acest top sunt rugate să sune la serviciul marketing

DESPRE SIN

Cu ocazia sărbătorilor mi-am procurat 2 CD-uri. Pe unul dintre ele era Sin. Nu are nimic original. Motorul grafic din Quake 2, puțin modificat, singurele modificări rămânând armele, acțiunea, muzica, iar interfața este ca la majoritatea Quake clonelor. Half Life merge la fel de slab ca Sin pe sistemul meu (P150)?

Cristescu Alexandru - Buc.

Sin este într-adevăr un joc care are multe deosebiri față de Quake 2 dar nimic de efect, nimic original. Dacă Sin mergea slab, Half Life probabil va merge groaznic de slab.

CDUL PCG PE N64

As vrea să vă întreb 2 probleme: La Playstation sau N64 se poate folosi CD-ul PC Gaming? Pentru a juca bine orice joc este bun un P2-300, 64 Ram, Voodoo 2

Florin Cojan - Rovinari

Nu, CD-ul PCG nu merge pe Playstation sau Nintendo. Iar calculatorul menționat de tine este taman bun.

DOI PE UNUL

Jocurile World Cup 98 și FIFA 99 se pot juca în doi pe același calculator?

Muad'Dib- Slatina

Da, se pot juca, doar că nu de pe tastatură. Fiecare jucător trebuie să aibă alt controller: gamepad, joystick, mouse sau tastatură.

NICI CHIAI AȘA

Este a treia sau a patra oară când vă scriu și încep să mă plictisesc pentru că nu mi-ați răspuns. Sunt dezamăgit că nu mi-ați luat în considerare nici o sugestie. Nu vreți să folosiți subtitlul "More PC & even more Gaming". De ce?

Florin Imbrea - Neamț

Nu tot ce zboară se mănâncă și nu tot ce îi vine oricui se pune în aplicare. Nu cred că este cazul să ne tragi la răspundere că nu ți-am urmat taman sugestiile tale. O revistă mai are printre altele și propria ei concepție și personalitate.

UN OM DESCHIS

As vrea să vă spun deschis că revista PC Gaming este preferata mea și tocmai de aceea o să am și eu câteva întrebări: Ce se întâmplă cu Duke Nukem 4 Ever? De ce ați criticat Delta Force-ul? Mi se pare cel mai grozav joc pe care îl am. Am dat o grămadă de bani pe Half Life și când se termina partea de început, după experiment, mă omoară niște gândaci albi.

Mircea Lepădatu - Brăila.

Cu Duke 4 Ever se întâmplă că întârzie. Producătorii nu au mai oferit nimic nou, poze sau demo-uri, deci așteptăm.

Delta Force-ul suferă din mai multe puncte de vedere. Engine-ul Voxel, care mănâncă o groază de resurse oferind un grad de spectaculozitate redus, cu excepția văzutului la distanță, și un grad de realism cam redus, în sensul în care poți alerga, sări și în același timp trage și nimeri în cap pe cineva aflat la câteva sute de metri distanță.

În Half Life, după experiment, fugi cât te țin picioarele de acolo, găsește-i pe cei 2 oameni de știință (dintre care unul e pe moarte), sunt foarte ușor de găsit, convinge-l pe cel sănătos să-ți deschidă ușa din camera respectivă, fugi pe unicul culoar existent, treci de prima ușă spartă, treci și de imensele dulapuri căzute, iar lângă ușa următoare vei găsi o rangă, prima ta armă din joc.

CAPTURARE DE IMAGINI

Cum aș putea să captez imagini din jocuri care nu au fereastră în Windows 95 cu Hypersnap DX? (Quake, Industry Giant). Există vreun cod pentru schimbarea uniformei Larei în Tomb Raider 2 în costumul Evei?

Radu Marin - București

Nu am înțeles ce sunt alea jocuri care nu au fereastră în Win 95. Adică la care nu poți face ALT+TAB? Dacă da, Hypersnap are o opțiune care se cheamă Quick Save, care în urma apăsării tastei de captură salvează poza direct pe disc, fără a te mai duce în Windows să o salvezi singur.

Pentru a doua problemă

nu există un cod. Dacă te mulțumești însă și cu Adam te poți dezbrăca și privi în oglindă.

INTERVIUL LUNII

Mi-a plăcut foarte mult prezentarea la FIFA 99, însă la prima lectură nu mi-am dat seama că așa zisul Cam Ilper Ian este autorul articolului, Camil Perian, așa că am citit tot articolul, cu impresia că este un interviu.

Ciprian Stăvăr - Brăila

No comment.

PLAYSTATION PESTE TOT

Salut. Mă numesc Vasile și sunt din Baia Mare. Ați putea ca la începutul fiecărui articol dedicat unui joc pe lângă distribuitor, redactor, etc să introduceți și "Disponibil pe" unde să scrieți dacă este sau nu disponibil pe anumite console?

Salut. Ba da, desigur că am putea scrie. Este însă o problemă. Chiar dacă este disponibil și pe consolă, singurul lucru asemănător ar putea fi între cele două jocuri doar titlul. Asta din cauză că între un joc pe consolă și PC variază mult grafica, sunetul, jucabilitatea, dificultatea, de multe ori chiar și ideea, deci nota și prezentarea articolului nu ar fi nici pe departe reale pentru varianta de pe consolă a jocului, și atunci nu am face decât să încurcăm pe toată lumea.

DREPTUL LA REPLICĂ

Mă adresez lui Alexandru Toma care v-a scris o scrisoare într-unul dintre numerele anterioare. Cum poți tu să afirmi "că spiritul balcanic nu se potrivește nu se potrivește cu aspectul occidental al revistei", probabil tu ești acel mare educat pe care îl așteaptă țara. Dacă tu ne consideri pe noi restul lumii din România balcaniști asta înseamnă că tu nu gîndești. În legătură cu problemele pe care toată lumea le "ignoră", probabil după părerea ta revista ar trebui să apară pe hîrtie de ziar pentru "balcaniști" și pentru tine un exemplar super occidental și după toate astea mai ai și tupeul să scrii "nu doresc să inaugurez eu rubrica 'Am

sînge în vine". După mine, tu trebuia să inaugurezi o nouă rubrică "Cea mai stupidă scrisoare a lunii" și dacă era vorba și de un premiu îl câștigai fără tragere la sorti.

Eugen Necșefor - Galați

Tu ai spus-o nu noi, deci să nu ne scrie nimeni acuzându-ne că vorbim urît.

NU E VINA NOASTRĂ

Uoi verificați demo-urile înainte de la pe pune pe CD? La Carma 2 îmi da eroare după exact 5 minute și la Test Drive Off Road 2 se blochează la pornire. Poate altădată le verificați înainte.

George Duduman - Moreni

Desigur că verificăm demo-urile înainte de a le pune pe CD. Te-ai gîndit însă că din multe zecile de mii de calculatoare care utilizează aceste CD-uri s-ar putea ca unele să nu fie bine configurate?

UNA UNITATE TEXTURARE

Am un computer cu Creative 3D Blaster Banshee. E mai bună placa decât Voodoo 2 căci la Quake 2 eu am 30 fps în 800x600 iar pe un calculator asemănător cu Voodoo 2 Quake 2 merge la 39fps.

Floroiu Victor - Rm Vâlcea

Diferența este generată la acest capitol de o unitate de texturare pe care Voodoo 2 are în plus (de aici și prețul mai mare), pe care Quake 2 o folosește. Sunt multe alte jocuri care nu o folosesc, iar acolo Banshee-ul este mai rapid.

DREPTUL LA PROTEST

As vrea să îi dau un răspuns D-lui Florin Buharu care critica revista și articolul de Carmageddon 2. Dacă el compară (aseamănă) violența din jocuri cu violența din realitate atunci îi lipsesc în mod evident și incontestabil o parte dintre doagele cu care ar trebui să fie dotat un om normal. Aș dori să știu cam ce impresie i-ar face Resident Evil 1 sau 2? Dacă PC Gaming este revista maniacilor și sadicilor din România, atunci el este singurul om normal de pe pămînt.

Marcel Dăscălescu din

Botoșani

Nu ne punem la mijloc în această dispută. Ne-am exprimat punctul de vedere numărul trecut.

UNDE E CUPRINSU?

Salut. Mă numesc Ady și sunt din Craiova. Coperta de la nr 9 pînă la ultimul a fost nășpa, bre. Nu de alta dar știam și eu că cuprinsul se pune în interiorul revistei și nu pe copertă.

Coperta unei reviste este făcută să te informeze asupra a ceea ce vei găsi în revistă. Cumpăr revista X pentru că prezintă jocul "macaroane și sandale" sau pentru că prezintă știu eu ce altceva. Ideea este: uite ce e în revistă, o cumpăr și nu o cumpăr și să văd apoi și ce e prin ea, nu?

AMD SAU P2?

Avind în vedere noua tehnologie din domeniul IT și avînd în vedere diferențele de preț ce îmi recomandați acum P2 300 sau K6-2 - 300?

Hash - Tirgoviște

Îți recomandăm cu căldură un CeleronA la 300 pe care îl iei și îl overdock-uești la 450. Este fiabil, rapid și foarte ieftin.

HMMM....

Ua rog să-mi spuneți și mie ce argumente să folosesc pentru a-mi convinge părinții că este necesar un upgrade!

Nicolae Cosmin - București

Foarte simplu. Fie faci pe calculator ceva care să li se pară foarte interesant, iar cînd ei sunt în culmea extazului le spui că nu poți să mai faci că nu te mai ține calculatorul, fie îi convingi să facă

ceva pe calculator și cum începe să le placă le spui același lucru.

REDUCERI MASIVE

Ați redus toată scrisoarea mea trecută la observația mea cu privire la rush-urile stupide.

Adrian Balan - Rm Vâlcea

Ce să facem și noi, avem puțin spațiu și atunci răspundem numai la ce este esențial. Cum am făcut și de această dată.

PREA MULTE JOCURI!

Ureau să vă repropoz că revista nu este atît de colorată pe cît ar dori un gamer să fie.

Rubrici sunt multe dar toate tratează cam același lucru, prezentări de jocuri. Abia aștept să-mi răspundeți să văd cum o să mă luați la mișto.

PROKA GOD - București

Noi nu o să mai facem mișto, ceea ce ai scris face asta suficient. O să înlocuim jocurile cu prezentări de balet, papuci evazați și picioare buducașe. Poate și ochioane.

MULTE ÎNTREBĂRI

As dori să știu: 1. Care e cea mai bună placă video 2. Cel mai bun 3D Shooter 3. Cel mai bun RTS 4. Poziția Q2 în topul 3D Shooter-elor 5. Ce știți de Tiberian Sun 6. Ce upgrade-uri îmi recomandați 7. Faceți poster Quake 2? 8. Nu scumpiți revista. 9 Keep up the good work.

Alexandru Cherchez - Craiova

1. nVidia Riva TNT 2. Half Life 3. Total Annihilation 4. 2 5. Ce am scris și în reviste pînă acum 6. Ieftine și eficiente 7. Nu 8. Sperăm 9. Încercăm 10. Uh...bine că s-a terminat că altfel ne terminai tu pe noi.

Avantaje: dacă nu merge prea bine, treceți la altă placă; dacă apar drivere noi pentru alta, le testați ca și cum ați avea aceea placă...

Toate aceste plăci au așa numitul design 'Standard' de aceea Canopus nu va merge fiindcă are cîteva modificări, dar nu vă faceți griji, Diamond și Creative sunt ff bune. Poți face o dischetă care să te scoată din 'groapă' punînd înapoi biosul tău vechi (se face flashuirea cu ajutorul unei linii în autoexec.bat nv4flash.exe nume.rom)

Tibi Pal - București

Ok, informații foarte interesante. Ai cîștigat, acum trimite-ne o scrisoare în care să zici și ce bună e revista

Ce părere aveți despre placa video AGP 8Mb + 3Dfx, 4Mb? Merită prețul?

Paul Aparaschivei

Placa menționată de tine "este" 2 plăci și nu una. AGP cu 8Mb sunt caracteristici, nu știu ce fel de placă este. Și prețul, care preț să-i merite?

Eu am un sistem slabuț după cum spun unii. Pentium 200 MMX, 16 Mb Ram, 1.7 Gb HDD, S3. Cum ce upgrade aș putea să-mi fac cu vreo 2.500.00 lei? Voodoo Banshee sau nVidia Riva TNT sunt mai bune ca Voodoo 2?

Johny Vortex - Iași

Primul lucru care îți este necesar sunt încă 16 Mb Ram iar apoi, dacă-ți rămîn bani suficienți fie un Riva TNT fie un Voodoo Banshee care sunt mai bune decît Voodoo 2

Mama s-a hotărît să cumpere un computer pe care visează să joace Age of Empires, Quake, World Cup 98. Rugămîntea mea este să-mi spuneți care ar fi tipul de calculator pe care ne-am putea juca jocuri din astea.

Răzvan Dragomir - București

Un K6-2 3D Now 266 cu un Voodoo 1 și 32 Mega de Ram ar trebui să ofere o performanță excepțională la jocurile menționate de tine.

Pot să joc jocuri ca Unreal, Carmageddon 2 care cîcă nu merg decît cu 3Dfx cu o nVidia Riva sau cu altă placă video? Timol Jowad - București

Da, poți, însă trebuie să fie plăci bune, în general cu minim 4 mega de memorie.

Care este cea mai bună placă video actuală ca raport preț/calitate?

Andrei - Timișoara

Nu se poate analiza o placă din acest punct de vedere. Depinde ce vrei să faci cu ea. Pentru că un Trident cu 512k la 25.000 lei este cea mai avantajoasă ca raport calitate preț dar nu poți rula bine nici Windows-ul cu ea. Cel mai bun procesor grafic la ora actuală este nVidia Riva TNT. Voodoo Banshee-ul este deasemenea o alegere rezonabilă, atît 2D cît și 3D. Dacă nu dispui de prea mulți bani, un Voodoo 1 rămîne ultima soluție posibilă.

SCRISOAREA LUNII - 50.000 Lei

Eu am acasă Diamond Viper550. Este TNT, merge bine.

Această placă vine cu un programel numit DFlash.exe(pt Bios) dar acest program poate extrage și salva bios-ul oricărei alte plăci într-un fișier cu extensia .rom. Un alt program numit NV4Flash.exe nume.rom flash-uește bios-ul oricărui TNT cu informațiile din acel fișier. Deci eu deși am Diamond am reușit să pun: Bios ASUS, STB, LEADTEK și evident driverele lor. Chestia sigură este că merge să schimbi biosuri între TNT-uri (Diamond, STB, Creative, ELSA, ASUS, Hercules etc.). Pentru celelalte plăci n-am reușit să fac rost de Biosuri încă dar CLabs vreau să încerc neapărat.

Avantaje: dacă nu merge prea bine, treceți la altă placă; dacă apar drivere noi pentru alta, le testați ca și cum ați avea aceea placă...

Toate aceste plăci au așa numitul design 'Standard' de aceea Canopus nu va merge fiindcă are cîteva modificări, dar nu vă faceți griji, Diamond și Creative sunt ff bune. Poți face o dischetă care să te scoată din 'groapă' punînd înapoi biosul tău vechi (se face flashuirea cu ajutorul unei linii în autoexec.bat nv4flash.exe nume.rom)

Tibi Pal - București

Ok, informații foarte interesante. Ai cîștigat, acum trimite-ne o scrisoare în care să zici și ce bună e revista

STIRI

ARTICOLE

DISCUTII

CHAT

WWW.PCGAMING.RO

SITE-UL DEVORATORILOR DE JOCURI

WWW.PCGAMING.RO

STIRI - ARTICOLE - DISCUITII - CHA